DVD ROM

Dupla DVD

teljes játék:

Disciples 2 gold

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmaga... 7. N... 08.

Exkluzív

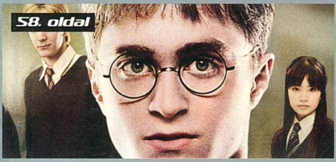
FALLOUT 3

Exkluzív képek, infók és interjú

1896 Ft

9 771217 638003 07008

előfizetve: 1384 Ft



58. oldal

HARRY POTTER 5 teszt

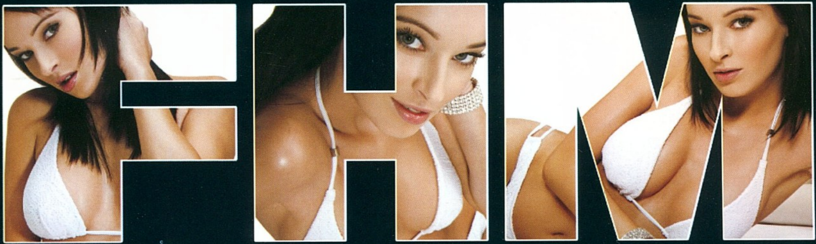
64. oldal

DRIVER PARALLEL LINES teszt

38. oldal

FIFA 08 bemutató

× **LOST PLANET** teszt



MINDEN BETŰJE NEKED SZÓL!

KÜLÖNLEGES
KIADÁS

FHM
Férfiaknak Havonta Mindenről

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (bate) Bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499
Online főszerkesztő:
Székelyhídi Ádám aszekelyhidi@vogelburda.hu
Tel.: 06-20-531-2419
A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu
Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. a hipermarketek, üzemanyagtöltő állomások, és alternatív terjesztők.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 896 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139
Tel: 06-1-888-3421, 06-1-888-3422
Fax: 06-1-888-3499
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16-608 Ft
6 szám: 8-862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu
Bankkártyával előfizethető az Interticketnél
www.portal.interticket.hu Tel.: 1/266-0000 (H-P 9-20)

Nyomás: Grafika Press Nyomda
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Először is szeretnék köszönetet mondani nektek a PC Guru LIVE TV-t és a podcastot érintő építő jellegű kritikáitokért és azért a rengeteg dicsérő szóért, amit a neten vagy emailben írtatok nekünk. Ennek örömére természetesen tovább folytatjuk a Live TV adásokat és a „rádióműsort" is. A podcast kéthetente elérhető a neten a TV műsorokat pedig minden hónapban megtaláljátok a DVD-mellékleten.

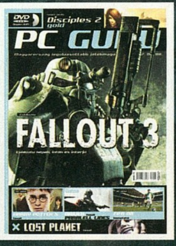
Ha már a DVD-mellékletnél tartunk sajnos ismét változtatnunk kellett a teljes játékon. A kiadó ugyanis csak Starforce-os változatot volt hajlandó küldeni, amivel ugye semmit sem tudtunk kezdeni. Ezért úgy döntöttünk, hogy a legjobb Heroes of Might and Magic klónnal, a Disciples 2-vel kedveskedünk nektek. Az alapjáték mellett a Gold verzió tartalmazza az összes kiegészítőt is így nem egy, hanem mindjárt négy játékot kaptok, plusz a DVD-n van a Dungeon Runners nevű online RPG teljes verziója is!

E havi számunkban Magyarországon először olvashattok a jövő év legjobban várt RPG-jéről a Fallout 3-ról. Az Oblivion fejlesztői exkluzív képekkel és információkkal láttak el minket. Fogadjátok szeretettel csakúgy, mint Lost Planet tesztünket! Mire ezeket a sorokat olvassátok Grath és én már az E3-on rójuk a köröket. Hogy milyen lesz az idei expó, hogy mennyiben változik minden arról a következő számunkban olvashattok. Addig is a Guru legyen veletek!

Sasa

A Guru legyen veletek!

PC GURU team



FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2007. AUGUSZTUS 03-án jelenik meg!

32

20

05 **AKTUÁLIS**

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Disciples 2 Gold 08 DVD-melléklet 10 PGO Bemutató

12 **BEMUTATÓK**

12 Hírek 20 Fallout 3 28 Juiced 2: Hot Import Nights 32 Need for Speed Pro Street 36 Sega Rally Revo 38 FIFA 08 42 Empire Earth 3 44 SimCity Societies 48 Saboteur

54 **ISMERTETŐK**

54 Colin McRae Rally Dirt 58 Harry Potter and the Order of the Phoenix 62 Shadowrun 64 Driver: Parallel Lines 68 Spaceforce: Rogue Universe 70 You Are Empty 72 Shrek the Third 73 Surf's Up 74 Lost Planet Extreme Condition 78 Hospital Tycoon 80 Sims Állatos Krónikák / Sims 2 Divatos HM Cuccok 82 Ingyenes MMO összeállítás 86 Tomb Raider Anniversary végigjátszás

92 **ROVATOK**

92 Játék mentőöv 94 Gondolatébresztő 96 NosztalGuru 112 Teljesítményteszt: Colin McRae Rally Dirt 114 Mobil játékok 116 Hardver mentőöv 119 Szoftver mentőöv

98 **HARDVER**

98 Hardver hírek 106 Intel Bearlake chipset 110 MP3 lejátszó körkép

120 **KÜLVILÁG**

120 Külvilág - Levelezés, film, DVD, zene, könyvek, képregények, társasjáték...

38

Mit vársz az idei E3-tól?

Joc

Az már bizonyára mindenki számára ismert, hogy a mostani E3 messze nem az a kiállítás lesz, amit hosszú éveken keresztül megszokhattunk. A hatalmas show-król elhíresült rendezvény mostantól – némi túlzással – gyakorlatilag egy szűk szakmai konferenciává szelídül. Egy korszak ezzel bizonyosan lezárul – s egy másik kezdődik – de bízom benne, hogy az idei E3-ra induló Guru különítmény, ahogy azt már megszokhattátok, most is exkluzív információkkal megrakodva fog hazatérni, amiket természetesen veletek is megosztunk majd.

Grath

Mivel minden képpel és információblokkal egyre jobban bízom benne, hogy a Mass Effect az évezred játéka lesz, szóval az, hogy egy órás privát demonstrációt fogok kapni a fejlesztőktől, az több, mint mennyei. Várom még az Assassin's Creed, a Bioshock és a Halo 3 általam is kipróbálható verzióit, plusz természetesen az új Final Fantasy is igencsak érdekel. És akkor még ott van a rengeteg, majd csak ott bejelentett játék, melyek közül még alig néhányról tudunk csak – de már ezek alapján is érdemes lesz átböngészni következő számunkat...

Sasa

Sokakkal ellentétben én sokat várok az idei E3-tól. A show ugyan elmarad, de ettől függetlenül minden játék kint lesz, ami az elkövetkezendő egy évben meghatározza a piacot. Természetesen leginkább a Halo 3 egyjátékos kipróbálható verziójára vagyok kíváncsi. Eszméletlenül várom a hatalmas csatákat az akár 50-60 ellenfelet felvonultató harcmezőt, az új fegyvereket, járműveket és a forradalmi mesterséges intelligenciát. Arra is kíváncsi vagyok, hogz mivel rukkol elő a Nintendo, akik a Wii-vel elképesztő mennyiségű embert értek el, ám játékok tekintetében eddig elmaradtak a várakozásoktól. Mindezek mellett nagyon várom az Assassins Creed játszható verzióját, illetve a Sony PS3-as bejelentéseit is, ha a japán óriás nem kápráztatja el a nagyközönséget akkor félő, hogz mind a Nintendo, mind pedig a Microsoft ellen elveszítik a harcot. A Blu-Raz, annyira nem jött be nekik, a gép ára borzasztóan magas, a játékok száma elképesztően kevés, az exkluzív címekben pedig a béka feneke alatt vannak... Summa summarum, reményeim szerint az idei E3 ugyanolyan tartalmas és meglepetésekkel teli lesz, mint az eddigiek, csak sallangok és cicoma nélkül.

Bate

Bár egy egész kalapnyi Fallout 3 információ érkezett az elmúlt hetekben (amit ebben a számban meg is osztunk veletek), azért bízom benne, hogy az Újvilágba látogató Sasa és Grath még többet megtud majd a legnagyobb favoritomról. Emellett a távolból reménykedem, hogy valami számomra (számunkra) is elérhetővé válik a sokak által várt Mass Effect-ből.

Ricco

Nem foglalkozom igazán az E3-al, de azért várom, hogy hátha bejelentenek vakamit a Diablo 3-ról és a starcraft új részéről

Chris

Az igazat megvallva semmi jót. Személyes kedvencemet, a Starcraft 2-t már bejelentették, és mivel az egész kiállítás jellege megszűnik, szerintem pólókat sem fognak tudni hozni onnan Sasaék. Persze azért jó lenne valami meglepetés a kiadók részéről, mondjuk egy kis Diablo 3 fel tudna villanyozni, vagy valami igazán forradalmi újításokat tartalmazó játék, de attól félek, hogy az igazi nagy durranásokról idén csak a lipcsei kiállításon fogunk értesülni. No nem mintha azzal bármi bajom lenne, hiszen oda legalább én is ki tudok utazni.

DISCIPLES II
Gold Edition

fejlesztő > *Strategy First* kiadó > *Hip Interactive* web > *www.disciples2.com* írta · *G-Vibes*

Sajnos ebben a hónapban sem úsztuk meg teljes játék mizéria nélkül, magyarázkodni nem nagyon szeretnénk, legyen elég annyi, hogy hamarosan egy podcast adás keretében elmeséljük, hogyan is megy ez a dolog és miért esik úgy néha, hogy nem jönnek be az ígéreteink. addig is fogadjátok szeretettel a GTR helyett érkező Sisciples II nevű programot, amely Gold Edition formában került a PC Guru DVD-re, s ez nem jelent mást, minthogy nem egy, hanem mindjárt négy játékot ajándékozunk nektek, hiszen a csomag tartalmazza az összes kiegészítőt, hosszas szórakozást biztosítva mindenkinek!

Disciples első részének folytatása merész mutatvány volt. A Strategy First játéka hetekkel a Heroes IV bemutatkozása előtt érkezett, fogadtatása pedig jóval emlékezetesebbé vált a nagytesó botladozó belépőjéhez képest. Megkerülhetetlen borstörés a Heroes roppant ormánya alá, melynek bearanyozott variánsát kínáljuk – ugyanis a játék aranylemezes verziója az alaptételezésen túl a három kiegészítő csomagot is tartalmazza, így a stílus szerelmesei bizony el lesznek kényeztetve.

FORMA, BONTÁS

Az alapok ismerősek: városfejlesztés, egységtoborzás, majd a környező városok és települések leigázásán keresztül jöhet terjeszkedés – az alapok tehát ismerősek lehetnek. A Heroesra hajazó hasonlóságok ezzel véget is érnek, hiszen az anyag egyedi, egyszersmind szokatlanul addiktív megoldásokkal rukkol elő. A játék eszmei középpontjában a Hadurak, és az irányításuk alá tartozó egységek állnak, akik sorsa és hatékonysága az adott hátország fejlettségi fokától függ. A metódus pazar: minden várostípus öt ösvény

A változatosság mondhatni gyönyörködtet, itt épp csinos naplementében oszthatjuk az ellent!

Ahogy azt megszokhattuk, látványos hentben ezúttal sem lesz hiány!

szintjén fejleszthető, így dönthetünk a mágiában jártas, a távolsági fegyverek használatában jeleskedő, avagy a közvetlen tömegoszlatás eszközeit kedvelő egységek kinevelését biztosító létesítmények felhúzásában.

A Hadúr és az irányítása alatt álló egységek tapasztalati pontokat szereznek a harcok során, ám hogy szintlépés alkalmával milyen ösvényen haladnak tovább, az a Hátországban már előzőleg felemelt létesítmények függvénye. Így ha például az Elkárhozott Légiók oldalán szállunk harcba, úgy konfekciómágusainkból egy Apátság felemelése után tetszés szerint taníttathatunk ki Alakváltókat, avagy Démonológusokat a szintlépést követően. Ha mindkettőből szeretnénk, az már egy újabb város felfejlesztését követeli meg.

VÉR, ZIVATAR

Túl a minden frakció számára hozzáférhető alapképzettségeken, fajonként merőben más város, egység, és képzettségtípusok közül csemegézhetünk. A frakciók tökéletesen más harcmodort és képességeket birtokolnak, az egyensúly pedig különösen impozáns: mindenki képes lehet borsot törni mindenki más orra alá, persze ez főképp az adott Hadúr felkészültségétől és aktuális seregének összetételétől függ.

Említést érdemel még az adott frakciók területfoglalásának megjelenítése. Ahol, aki terpeszkedik: átlényegíti a vidéket, az elfek szép tolkieni miliőt hoznak létre regnálásuk körzetében, míg az élőhalottak nyomában hamu, sár és ingovány jár. A nyersanyag-menedzselés szintén újszerű: varázsbotokat telepítünk majd az erőforrás-lelőhelyek mellé, s míg azokat ki nem szedi onnan egy ellenséges érzületű érdekcsoport, addig ezek nekünk termelik a naftát.

A Disciples 2 Gold minimum hardverigénye a következő: P2 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 1GB HDD

NÉGY AZ EGYBEN

A Servants of the Dark és a Guardians of the Light történeti szempontok szerint bővíti a kínálatot. Előbbi a démonok és az élőholtak acsarkodására koncentrál, míg utóbbi fókuszában a birodalom és a törpék egymás kárára elkövetett manőverei állnak. A Rise of the Elves egy új frakcióval és a hozzájuk kapcsolódó hadjárattal, valamint saját jogú küldetésekkel örvendeztet. Az új egységeken túl egy tucat friss varázslat is jár a bővítmény mellé.

WORLD IN CONFLICT™

Nyílt bétateszt!

Ha a DVD-re zsúfolt rengeteg teljes értékű játék után is szeretnél még játszani, további lehetőséget nyújtunk erre: a PC Guru Online-ról nemsokára letölthető lesz a World in Conflict nyílt bétaverziója. E számunk megjelenését követően pár nappal, július 9-én lesz elérhető a kliens, melynek letöltésére bőven lesz idő, hiszen a bétateszt időtartama július 11-31-ig tart. Ez lényegesen többet tud majd, mint a csak limitált számban kipróbálható zárt béta – és mivel Chris azzal is heteket töltött, ez elég jól hangzik –, hiszen mindhárom fél (USA, NATO, Szovjetúnió) játszható lesz, két eltérő taktikát igénylő játékmódot fog tartalmazni (Domination, Assault) és a kezdők kedvéért még egy tutorial is lesz benne. Akit bővebben is érdekel a játék, az olvassa el a 2007/06-os számunkban található nyolc oldalas előzetest, és mindenképpen próbálja ki a bétát!

Jó szórakozást a hadakozáshoz!

DVD tartalom

Miközben kint pokoli meleg süti ropogósra a jónépet, elkészítettük második PCG Live adásunkat, melyben folytatjuk nemrégiben útjára indított műsorainkat – legyen az akár külvilággal vagy játékokkal foglalkozó téma. Reméljük, ez is hasonlóképp elnyeri tetszéseteket, mint az előző! Ha pedig végeztetek a videók megtekintésével, akkor is érdemes lesz a hűvös szobában maradni, hiszen legalább négy teljes játékkal kedveskedünk nektek: itt a Disciples 2 Gold változata, mely rögtön három kiegészítő lemezt is tartalmaz, no meg a Dungeon Runners és a Wesnoth. Jó szórakozást mindehhez!

Demo no. 1.

DUNGEON Runners

Nemrégiben látott napvilágot az NCSoft Diablo-koppintásának tűnő Dungeon Runners című játéka, mely teljesen ingyenesen beszerezhető bárki számára – ami felettébb furcsa egy MMO programot tekintve. A játék egyszerűen kezelhető, gyakran hangulatos, és az sem túl zavaró, hogy meglehetősen sokszor találkozhatunk benne más játékokban már bevált ötletekkel. Az átlagos grafikát ellensúlyozza az átlagon felüli játékmenet, de külön felhívnánk a figyelmét mindenkinek, hogy csak internet-kapcsolattal rendelkezők kezdjék meg a telepítését!

W, A, S, D – Karakter mozgatása
B – Leltár megnyitása
L – Küldetéslista megtekintése
C – Karakterlap megnyitása
K – Képességek
H, M – Gyógyító- és manaregeneráló italok

írta · Chris

PC GURU DEMO a DVD-n!

Demo no. 2.

OVERLORD

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de mi a Dungeon Keeper óta várunk már valami hasonlóan vicces és hangulatos játékra, melyben egy igazi gonosztevőt alakíthatunk - és végre itt az Overlord! Hősünkkel különféle varázslatokkal és fegyverekkel vehetjük fel a harcot az ádáz hobbitok ellen, de persze az igazi különlegességet vicces goblin csatlósaink jelentik, akik örömmel teljesítik majd a rájuk bízott kegyetlen feladatokat. A demó az első pályából ad ízelítőt, amelyben megismerkedhettek az alapvető irányításokkal is.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Bal egérgomb – Csatlósok eleresztése
Jobb egérgomb – Csatlósok visszahívása
Szóköz – Cselekvés
E – Varázslat használata
Bal Shift – Célpont befogása
Z, C – Előző, következő célpont

Demo no. 3.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Jobb később, mint soha – gondolhatták az Eidos emberei, amikor megjelentették a Tomb Raider tizedik születésnapjára készült újrafeldolgozásuk kipróbálható változatát. Bár már közel két hónapja kapható a teljes változat, most azok is kipróbálhatják a játékot, akiknek valamilyen okból kifolyólag ez kimaradt az életükből. A demóban egyetlen pálya található, melyen rengeteg ügyességi feladattal kell megbirkóznia a játékosoknak.

W, A, S, D – Lara mozgatása
Alt – Sétálás
Szóköz – Ugrás
Shift – Guggolás, leereszkedés
E – Tárgyak felvétele vagy használata
Q – Horog

Share WARE

Island Wars 2

Rendkívül szórakoztató játékmenetet sikerült belevinnie a készítőknek az Island Wars 2 játékba, ahol mindössze egy löveget vezérelve kell megvédenünk a ránk bízott területet. A feladat a védelem lesz, ám ezt nem lesz egyszerű megvalósítani, mivel a játék egyre veszélyesebb fegyvereket vet be ellenünk, minél előrébb jutunk a nehézségi szinteken.

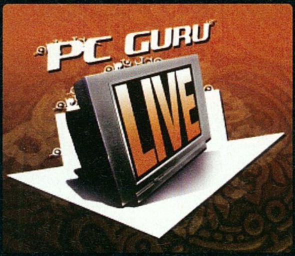
The Battle for WESNOTH

Grath hívta fel figyelmünket erre a teljesen ingyenes, körökre osztott stratégiai játékra, melyet leginkább a Heroes of M&M-sorozathoz lehetne leginkább hasonlítani. Persze ez a változat korántsem olyan látványos, de hasonlóképp a legendás címhez, itt is rengeteg megtalálhatók a stílus főbb jellemzői. Hősünk mellé hatalmas seregeket toborozhatunk (melyek a harcoktól aztán fejlődnek is), akiket több mint kétszáz egységből és 16 faj közül választhatunk ki. A program tartalmaz egy-, illetve többjátékos módot is.

Turkáló

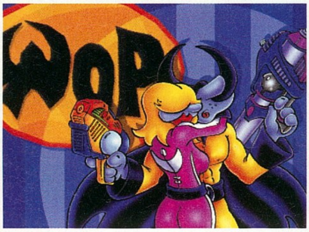
Panda Antivirus 2007 és Panda Internet Security 2007

A Panda Software Hungary jóvoltából a DVD mellékletünkre felkerült három Panda termék. Panda Antivirus 2007, Panda Firewall 2007 és Panda Internet Security 2007. Az első az egy vírusirtó, a második egy tűzfal, míg a harmadik egy teljes védelmi megoldás számítógépünk számára. A Panda megoldásai távol tartják a vírusokat és egyéb internetes fenyegetéseket, mint például a kémprogramokat, hoaxokat, vagy a kéretlek reklámüzeneteket.



PCG LIVE!

Folytatjuk legutóbbi számunkban beindított PCG Live műsorsorozatunkat, amelyben ismét pellengére állítunk pár játékot, beszélünk a nyár nem túlságosan ígéretes mozifilmjeiről, majd kipróbáljuk az idei év egyik legjobban várt stratégiai játékának, a World in Conflictnak a bétaverzióját. Ezen kívül érdemes lesz még meghallgatnotok PCG Live podcast rádióműsorunk második adását is, illetve ne felejtsetek el rákattintani a PC Guru tábor ajánlójára se!



KILLING Spree

World of Padman

A Quake 3 forráskódjának ingyenessé tétele óta a népszerűbb modokat elkezdték önálló játékká alakítani. Nemrég a World of Padman is átesett ezen, így hát elérkezett a legjobb alkalom, hogy azok is megismerjék, akik még nem hallottak róla. A játékot indítva egyből feltűnik a színes, rajzfilmszerű stílus, ami az egész játékot uralja. A menük, töltőképernyők, minden apróság ötletesen van kidolgozva, ennek köszönhetően már az első perctől érezni a Padman egyedi hangulatát. Természetesen a játék grafikája is a rajzfilmszerű vonalat követi, furcsa karakterek és nagyszerűen kidolgozott pályák. Mindent az élénk színek uralnak, de ízléses, tényleg nagyon hangulatos és kreatív formában.

DVD TARTALOM

Játékdemók: Call for Heroes / Dungeon Runners (ingyenes MMO játék) / Overlord / Surf's Up / Tomb Raider Anniversary

Animációk: Age of Conan / Call of Duty 4 / Crysis / Fallout 3 / Medal of Honor: Airborne / Overlord / The Agency / World in Conflict

Javítások: Command & Conquer 3 v1.05 / Dirt v1.1 / Europa Universalis 3 v1.3 / Need for Speed: Carbon v1.3 / Supreme Commander v3251 / The Guild 2 v1.30 / The Hell in Vietnam v1.1

Mozielőzetesek: Harry Potter and the Order of Phoenix / Bourne Ultimatum / Even Almighty / Grindhouse / I am Legend / Ocean's 13

Shareware játékok: Island Wars 2 / Archipelago / Gemsweeper / High Seas The Family Fortune / Kit And Ellis / Private Eye Greatest Unsolved Mysteries / Rage Of Magic 2 / Roman Bowl / Secrets of Olympus / Wonderland Adventures

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Focivilág / Magyarítások / PHP programozás / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: BioShock / Medal of Honor Airborne / Colin McRae: Dirt! (2db) / Medieval Total War 2 / Need for Speed: Pro Street / The Agency (2db) / Tom Clancy: End War (2db)

Turkáló: DivX 6.6 / K-Lite Codec Pack / MediaCoder / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.1 / VirtualDub 1.7.1 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 e-a / AMD - Ati Catalyst 7.5 - WinXP / nVidia Forceware 158.22 - WinXP / DX9 / DX9.0c - 2007 Februári frissítés - Web Install / Far Manager 1.70 / Total Commander 6.56 / AdAware SE Personal v1.06 - Frissítés / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.09 / Macromedia Flash Player 8 /Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.33 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.75 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8 / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.62 / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

PCG Online

írta • Darths

MS Paint rajzverseny!

A minap Grath-nek támadt egy kiváló ötlete a következő online szépségverseny témájához, ami ezúttal némi kézügyességet is igényel! A feladat a következő: rajzold le bármelyik számítógépes játékból kedvenc hősödet, karakteredet a MS Paint-ben (a Windows-ba épített rajzprogram)! Lehet az maga a Master Chief, vagy egy mezei Zerg, esetleg egy jelenet a játékból – rátok van bízva. Csupán a játékok témájához kell, hogy kapcsolódjon a kép és Paint-ben rajzoljátok meg, színezzétek ki, stb. Természetesen ezúttal sem maradnak el a nyeremények, csak a zsűrizés visszakerül a szerkesztők kezébe, persze ettől még ugyanúgy szavazzatok a képekre! Ha valaki csal, kizárjuk a versenyből és kitiltjuk az oldalról, úgyhogy nem érdemes! Ha készen vagytok, irány a weboldal és nevezzetek képeitekkel!

Beküldési határidő: 2007. július 20.

Beküldte: *StellDJ*
Egy S.W.A.T.-os katonának nincs lehetetlen...

Egy hírektől hemzsegő májusi hónap után kevésbé izgalmas hetek köszöntöttek ránk, de azt hiszem ezt most sokan könnyedén feledik, hiszen véget ért már a tanítás is, így kezdődhet az igazi vakáció! Nagy címek vannak a láthatáron, ám csak a nyár végeztével kapjuk kézhez a többségüket - persze azért akadnak kivételek. Az egyik például a BioShock, ami pont a Guru Camp alatt fog a boltokba kerülni, így nem elképzelhetetlen, hogy akik eljönnek a táborba, azok már hamarabb is belekukkanthatnak a játékba. No de térjünk vissza az aktualitásokhoz: rögtön a hónap elején megjelent Croft kisasszony legújabb kalandja, amit követett a vadonatúj Ghost Recon széria többjátékos demója, nem beszélve az ígéretesnek tűnő Overlordról. Ami számomra a hónap szenzációja volt, az a „Monkey Island 5-gyanús" koncepció képek felbukkanása, melyek „nem kapcsolódnak egyetlen létező vagy elvetett kalózos projekthez sem". Nos, aki nem ismeri fel a képen a jó öreg LeChuck pajtást, az törölje meg a kukkert. A hónap másik sokat emlegetett báránya a SimCity folytatásának nevezett Societies, ami rendesen megbolygatta a békés játékos közösséget, ugyanis nagyon úgy tűnik mellényúlt az EA a Tilted Mill-es srácokkal: az eddig kinyilatkoztatott hírek alapján, a rajongók egy emberként kiállva tüntetnek kedvenc város-szimulátoruk nevének besározása ellen. No, majd meglátjuk mi sül ki ebből, persze balgaság lenne temetni már most egy készülő játékot, úgyhogy várjuk ki a végét.

A szenzáció-mentes időszaknak hála, több idő jutott az oldal pofozgatására, így a végigjátszások szekcióba naponta kerülnek fel újabb irományok. Körülbelül 200 darabos archívum felvitelébe kezdtünk bele, ami szinte az összes eddig megjelent végigjátszást tartalmazza, de sok újdonság is helyet kap, mint például a S.T.A.L.K.E.R. útmutató, ha elakadnánk Csernobilban. A végigjátszások mellett az ingyenes játékok rovatunkat is jól megtömtük, a cikk írásának pillanatában 2 kiváló mod került fel. Az egyik kiegészíti a Steam-listánkat egy Half-Life 2 CtF játékmóddal (mely profin pótolja az alapjátékból hiányzó lehetőséget), a másikról pedig odaát olvashattok! Folyamatosan gyűjtjük össze az ilyen, és ehhez hasonló ígéretes rajongói modokat és a teljes játékokat a weboldalon, amikhez részletes magyar útmutatót találhattok. Gyertek és tegyetek javaslatot, mit látnátok szívesen még az online-on!

PIRATES, VIKINGS & KNIGHTS II

fejlesztő > *Pkvii Team* web > *www.pvkii.com* irta · Darths

Meglehetősen szép számú lelkes amatőr dolgozott a „Pirates, Vikings & Knights II" modon, ami nem más, mint egy ingyenes, Source motorra épülő játék! A magukat Pkvii Team-nek nevező modder csapat igencsak profi munkát végzett, és egy hangulatos online FPS-sel örvendeztették meg a hentelni vágyókat. Persze aki jártasabb a témában, az tudja, hogy nem ez az első alkotása a bandának – ez már a második fejezet.

Gondolom alapvetően mindenkiben körvonalazódott, hogy egy ingyenesen letölthető és online játszható FPS-sel állunk szemben. Közelebbről kémlelve viszont, nem éppen szokásos közegben játszódik a játék: amolyan Karib tengeri kalózait idéző környezetbe csöppenünk vikingekkel és lovagokkal megfűszerezve…

Hullajó! Mármint a PGO! Érdemes gyakran fellátogatnod...

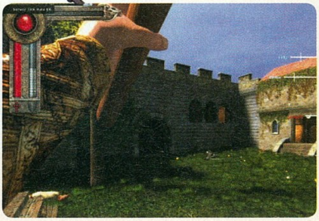
BETYÁR EGY ÉLET A KALÓZKODÁS

A játék színvonala nem különösebben haladja meg egy átlagos online FPS-ét, de egyedi „kalózos" hangulata mégis magához csalja az egyszeri játékost. Érdemes is pillantást vetni az év elején készült modra, ami azóta is rengeteg rajongóra tett szert! A játék alapfelállása, hogy három csoportra osztja fel a játékosokat; kalózokra, vikingekre, illetve lovagokra. A játékos kiválaszthatja, hogy melyik kaszttal akar lenni és már bele is csöppen a csatározásba. Ám az eszetlen hentelésnél szerencsére többet kell produkálni, hogy a csapatodat a győzelemhez segítsd. Minden pályán más-más feladatot kell teljesíteni, hogy megnyerjük a fordulót. Például az egyik mapon kincses ládákat kell egymástól elcsenni, a másikon pedig egy bizonyos pontot kell minél tovább az uralmunk alatt tudni.

Szerencsére a különböző kasztok ügyesen ki vannak egyensúlyozva, így mindenkinek megvan a maga előnye és hátránya. A kalóz például fürge és tud karabéllyal lőni, viszont könnyen sebezhető, a lovag meg talpig páncélban ugyan bírja a pengék súlyát, viszont nagyon lassú, így könnyen fenékbe lehet billenteni. A vikingek a vademberek – nincsenek lőfegyvereik, de hatalmas csatabárdjaikkal nagyot tudnak suhintani, és ha használják állati ösztöneiket, hatalmas pusztításra képesek.

Tehát a változatosságra nem lehet panasz, ahogyan a grafikára sem, hiszen a nagyszerű Source engine-t használja a program, így futtatható minden olyan steames rendszerből, ahol van az említett motorra épülő játék (Half-Life 2, DM, CS: Source stb.). Zenei aláfestések is kellemesek, illetve a karakterek benyögésein jókat lehet derülni, úgyhogy ezen a téren sem találunk kivetni valót – persze mindig lehetne jobb…

Már a kezdeményezés is dicséretre méltó, hát még a megvalósítás, ráadásul mindezt ingyen kapjuk, úgyhogy szerintem vétek lenne kihagyni! Ilyen és ehhez hasonló ingyenes modokról, játékokról mindent megtalálhattok a weboldalon, érdemes körbeszaglászni…



pc guru

GRAFIKA	09	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Hál' istennek vannak ilyen ígéretes rajongói modok, sőt egyre több hasonló kezdeményezéssel találkozhatunk a világhálón. A PVK II remekül sikerült szösszenet lett, jól el lehet szórakozni vele – egy ideig.

PRO:
- + szép látvány, hangulatos pályák
- + 3 különböző kaszt, más tulajdonságokkal
- + ingyenes

KONTRA:
- - előfordulnak bugok
- - néha laggos szerverek
- - megunható

7.1

ÖSSZEGZÉS: Hosszas fejlesztés, minőségi munka, a megjelenés utáni foltozások – mindezt egy lelkes amatőr csapattól...

GÉPIGÉNY: 2 Ghz processzor, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 600 MB HDD

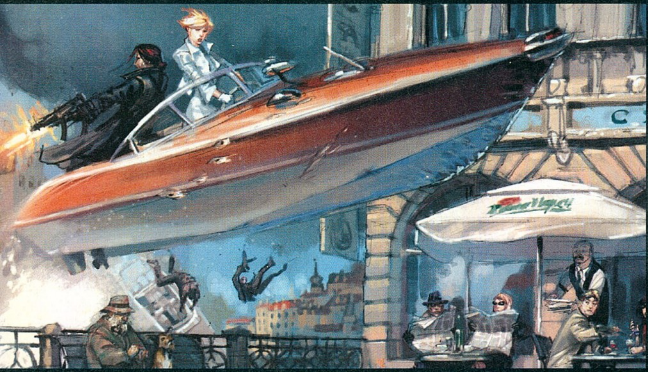
BATTLEFIELD 2142	85%
DAY OF DEFEAT: SOURCE	72%
COUNTER-STRIKE: SOURCE	84%

THE AGENCY

Fejlesztő > Sony Online Seattle
Kiadó > Sony Online
Megjelenés > 2008.

Egy újabb MMO-játék bejelentése ma már annyi vizet sem zavar fel, mint egy új sci-fi FPS-é – azonban az Agency más lehet, mint a többi hasonló játék. Először is, egyetlen ork sem lesz benne, és a varázskardok száma is erősen közelít a nullához. Valamikor a közeljövőben járunk, egy, a mienkéhez igencsak hasonlító világban, amelyben két privát titkosügynökség dolgozik a kliensek érdekében. Rablás és orgyilkosság, szállítás és emberrablás, kaszinók kifosztása és motoros üldözés – amit az utóbbi évtizedek Bond-filmjeiben láttunk, azt itt is elő lehet adni (kivéve persze a millió szexi ellenséges ügynöknő elcsábítását – sajnos). A játék másik érdekessége, hogy nem lesznek kasztok, a tudásunkat, az előhívható képességeket a szintünkön kívül az határozza meg, hogy milyen felszerelést veszünk magunkra. Csatapáncélban és rakétavetővel frontvonalban harcoló katonák leszünk, színváltós latexruciban lopakodni tudunk, support-ruhában pedig gyógyítani és hackelni lehet kiválóan. A másik újítás a felbérelhető NPC-k, a beosztottak lesznek. Ezek egyfajta bónuszként működnek, valamelyik csak stílusosabbá tesz minket (mondjuk kipofozza a kocsinkat), van, amelyik a tárgyak készítésében vállal szerepet, és van, amelyik konkrétan segít nekünk a küldetésben, mondjuk egy műhold átirányításával. Egy csapat legfeljebb négy főből állhat, de persze klánokat – azaz alügynökségeket – is lehet majd alakítani. A játékot általában FPS-nézetből lehet irányítani, és bár sokat számítanak majd a skillek és a fegyverek, egy fejlövés majdnem mindig halálos lesz, azaz kis szerencsével egy kezdő is ki tud végezni egy tápos karaktert.

>> A Recoil (ex-Remedy fejlesztők) első FPS-e az Earth no More címet viseli, és a 3D Realms fogja kiadni 2009-ben...



A fedezékkeresés skillünk egyelőre igencsak alacsony fokon áll...

A szexi bőrruha vajon elengedhetetlenül szükséges az ügynököskődéshez?

TOP 10

ANGLIA 07.06.17-07.06.23

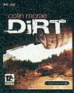
COMMAND & CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EA LA
A tibérium-tábornokok tovább szaporodnak Angliában
PC GURU 07.04 **93%**

FOOTBALL MANAGER 2007
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
A 2008-as verzióig ez a lista állandó vendége lesz...
PC GURU 07.01 **87%**

WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Feszülten várjuk az új kiegészítőt - Chris épp most is játszik...
PC GURU 07.03 **98%**

TOMB RAIDER ANNIVERSARY
EIDOS . CRYSTAL DYNAMICS
A végigjátszást a 86. oldalon találhatjátok meg
PC GURU 07.07 **88%**

THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A következő kiegészítőről a következő lapon olvashatsz
PC GURU 07.05 **89%**



COLIN MCRAE DIRT
CODEMASTERS . CODEMASTERS
Gyönyörű, de bizony kell neki a jó hardver...
PC GURU 07.08 **80%**

S.T.A.L.K.E.R.
THQ . GSC GAME WORLD
Európában rendkívül sikeres lett a sokat késett FPS
PC GURU 07.05 **91%**

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Vajon hol fog játszódni a következő Total War? Első világháború?
PC GURU 07.01 **85%**

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Mert toplista nem létezhet Sims 2 alapjáték nélkül...
PC GURU 04.10 **95%**

LORD OF THE RINGS ONLINE
CODEMASTERS . TURBINE
Bate megállt a fejlődésben - méghozzá a 20. szinten...
PC GURU 07.07 **90%**

TOP 10

AMERIKA 07.06.03-07.06.09

SIMS 2 H&M FASHION STUFF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ez bizony jó nagy kupac átejtett embert jelent...
PC GURU 07.08 35%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Akit esetleg érdekel: Chris még tápósabb, mint eddig
PC GURU 05.03 97%

WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Ricco végre megszerezte a tápos hátasát...
PC GURU 07.03 98%

THE SIMS 2 DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Sims 2 + Nightlife + bónusz DVD + trükkök
PC GURU - . - --%

HALO 2
MICROSOFT . HIRED GUN
Xboxon sokkal, de sokkal jobb, élvezetesebb volt
PC GURU 07.06 85%

THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ez messze az eddigi legjobb Sims 2-kiegészítő
PC GURU 04.10 89%

COMMAND & CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EA LA
Próbáljátok ki a Tiberium Gardens pályát...
PC GURU 07.04 93%

LORD OF THE RINGS ONLINE
CODEMASTERS . TURBINE
Megjelent az első ingyenes kiegészítő egy új területtel
PC GURU 07.07 90%

STARCRAFT BATTLE CHEST
VIVENDI . BLIZZARD
A Starcraft 2 bejelentés meghozta az emberek kedvét
PC GURU - . - --%

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
A Quake Wars bétával sokat játszunk mostanában...
PC GURU 06.13 85%

Fejlesztő > Black Sea
Kiadó > Még nincs
Megjelenés > 2008

WORLDSHIFT

Ha ma egy RTS ki akar tűnni a többi közül, valami nagyon extrát kell tudnia – és ezt bizony igen nehéz felmutatni, hiszen a Company of Heroes, a Supreme Commander vagy éppen a World in Conflict elég kemény versenytársak. A Black Sea azonban mégis megpróbálja újból feltalálni a spanyolviaszt a Worldshifttel. Igaz, ezt nem a sztorival teszik, mert az elég lapos: egy Shard nevű tárgy becsapódik a Földbe, majdnem mindenki meghal, és pár ezer év múltán három frakció rágja egymást: az öt hatalmas városban lakó emberek, a vadonban tenyésző mutáns törzsek és a messziről jött idegenek. Nyersanyag-gyűjtés, bázisépítés, seregállítás – ismerjük töviről-hegyire a játékmenetet, legalábbis az alapokat. A fejlesztők két téren próbálnak meg újítani a szokásos formulán. Egyrészt azzal, hogy nincsenek az egész seregre ható fejlesztések, hanem a pályákon millió – na jó, csak több ezer – különféle varázstárgy, régi időkből itt maradt kütyü várja, hogy egységeink magukhoz vegyék őket. Ezek az artifactek különféle bónuszokat adnak, és aktuális harcmodorunkhoz igazítva kapcsolhatjuk ki, illetve be őket. A másik új találmány a kooperatív játék: ugyan ezzel kapcsolatban minden részlet egyelőre még nem ismert, de lesz egy ketten játszható kampány is a játékban, amely igen kemény lesz, és tényleg folyamatos együttműködést kíván meg a játékosoktól.

Dungeon Hero

Fejlesztő › Firefly **Kiadó** › GameCock **Megjelenés** › 2009

Hősünk egy vértől iszamós kaland során keresztülvergődik szi magát a földalatti labirintuson, míg el nem jut a járat legvégéhez. Itt legyőzi az ork vezért és két segédjét, akik csak és kizárólag azért lapulnak a barlang leglevegőtlenebb, legsötétebb pontján, hogy egy kincses ládát őrizzenek, amiben egy elfekre méretezett varázspáncél lapul – ha belegondolunk, ez elég értelmetlenül hangzik. Ám miért is gondolnánk bele, amíg orkokat mészárolni és tűzlabdákat hajigálni remek érzés? Így nem is véletlen, hogy eddig kellett várni arra, hogy valaki feltegye a kérdést: hogyan is működne egy igazi dungeon? Nos erre a kérdésre fogunk választ kapni a nemrég új címet kapott Dungeon Heroban – hősünk itt is úgy kezdi, hogy lemerészkedik az ősi barlangrendszerbe, ám igencsak meglepődik, amikor ott egy teljes életközösséget talál. Igaz, a lakók kicsit büdösebbek, kicsit agresszívabbak, mint a felszínen élők, de hát ezt meg lehet érteni, hisz éppen polgárháború dúl köztük. Ebbe a helyzetbe csöppenvén nem csak a túlélésért és a kincsekért kell harcolnunk: beszélgethetünk, haverkodhatunk a helyiekkel. Igaz, itt a kereskedők goblinok, a küldetéseket talán trolloktól kapjuk, de itt is ugyanúgy élnek a karakterek, mint más játékokban: esznek és alszanak, utazgatnak és beszélgetnek, sőt, a bátrabbak kalandozni indulnak a felderítetlen területekre. A DH tehát egy Oblivion-jelleggel kidolgozott világot ad nekünk (csak persze komorabbat), a harc viszont sokkal pergősebb lesz, mintha csak egy akciójátékban lennénk: karakterünk kilőhet egy tűzgolyót, majd egy pallossal ritkítja meg az égő ellenfelek sorát, végül nyílpuskával végez a még életben maradottakkal.

Ehavi rejtvényünk: hány goblin támadt rá egy hullámban daliás hősünkre?

The Sims 2 Bon Voyage

Fejlesztő › Maxis **Kiadó** › Electronic Arts **Megjelenés** › 2007. harmadik negyedév

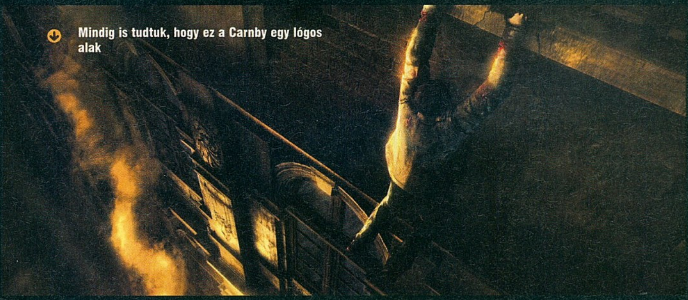
Ahogy abban valószínűleg senki nem kételkedett, idén szeptemberben ismét érkezik egy Sims 2 kiegészítő. A Bon Voyage – magyarul Jó utat! lesz a címe – a Sims első részéhez készült Vacation kiegészítő újragondolása lesz, és természetesen arra fog épülni, hogy a mindennapi robotba beleőrülő simjeinket elzavarhatjuk benne nyaralni. Igaz, ez a koncepció az Évszakok kiegészítőbe is beleillett volna, de hát amíg egy témára fel lehet építeni egy teljes expanziót, és azt boldogan meg is veszi minimum három millió ember, addig az ilyesmin nem kell csodálkozni... Mindenesetre derék polgárainkat három messzi zónába paterolhatjuk el: a Távol-Keletre, Dél-Amerikába és Afrikába. Az utazások során nagyjából mindent megtehetünk, amire egy valódi turista is képes: vehetünk a helyi ékszerészetekben, ehetünk speciális kajákat, elmehetünk hegyet mászni vagy vonatozni, egy alkoholgőzös éjszakán elsajátíthatjuk a helyi táncokat – csak nemi betegséget nem lehet elkapni a helyi hölgyvállalkozóktól... A sok idővel rendelkezők megpróbálhatják összegyűjteni az összes különféle kagylót, elmehetünk kincset keresni, és rátalálhatunk titkos helyszínekre is. Szintén rajtunk múlik, hogy a célállomáson tekintélyes summáért luxuslakosztályt bérelünk, vagy egy koporsószállóba fekszünk be – természetesen ezek eltérő kihatással lesznek embereink lelkivilágára.

Az Atari bejelentette, hogy a jó sok akcióelemmel kibővített új Alone in the Dark novemberben fog megjelenni. Ez önmagában még nem tenné szükségessé, hogy ehelyütt megemlékezzünk róla, azonban néhány új információt is kaptunk ezzel együtt a játékról. Az Eden egyik alkalmazottja például elhintette, hogy a sok vezetős rész alatt a Test Drive Unlimited motorja fog dolgozni (csak itt kevésbé lesz szimulátor a dolog, inkább a farolós-gumiégetős száguldozásra mennek rá) – ez már csak azért is új, mert eddig azt sem tudtuk, hogy lesznek majd ilyen szakaszok a játékban. Sőt, az is kiderült, hogy elvileg bármelyik parkoló autóba bepattanhatunk, már ha az autófeltörési és motorbeindítási minijátékban jól teljesítünk – ha nem, megszólal a riasztó, és futhatunk a zsaruk elől. Az Eden több másik dologgal is kiegészítette a maguk által gyártott Twilight motort (többek között a Havok felelős a fizikáért, a Kynogen meg az AI-ért), melyek közül a legnagyobb hatása a játékmenetre a tűzszimulációnak lesz. A nagybetűs Gonosz elleni küzdelemben ugyanis Carnbynak sokszor kell majd a tűzhöz nyúlnia, így aztán fontos volt, hogy az realisztikusan terjedjen, és hogy az égő tárgyak megfelelően viselkedjenek – így aztán egy felgyújtott függöny előbb-utóbb leszakad, ez begyújthatja a szőnyeget, azon keresztül eljuthat a tűz a falépcsőig, és máris van egy lángorkán által sújtott házunk – remélhetőleg mi nem fogunk ott veszni…

Alone in the Dark
Near Death Investigation

Fejlesztő > Eden **Kiadó** > Atari
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Bár a sztoriról keveset tudni, a képek alapján nagyon vidám lesz...



Mindig is tudtuk, hogy ez a Carnby egy lógos alak

Junction Point

A Junction Point nem egy játék címe – pontosabban nem egy készülő játék címe. Warren Spector (Ultima Underworld, System Shock, Deus Ex, Thief) korábban ugyan elkezdett egy ilyen néven futó projectet, de azt lelőtték, és most ez lett a mester új stúdiójának neve. Spector két játékon dolgozik jelenleg. Az első a Ninja Gold nevet viseli, és ezt John Wooval együtt faragja – a sztori egy modernkori ninjáról szól, aki a japán és az orosz maffiával kerül összetűzésbe néhány tonna arany miatt. A játékverzió egy éve készül, és várhatóan csak 2009-ben, a Woo által rendezett filmmel együtt kerül a mozikba. A film meglehetősen realisztikus lesz, már ami a hős képességeit illeti, de a játékban azért szabadon szárnyalhat Warren Spector fantáziája, itt talán még ninjutsu-trükkökre is lehet majd számítani. A Junction Points másik játékáról egyelőre csak annyit tudni, hogy az ötlet a feleségéé volt, és egy fantasy környezetbe helyezett akció-RPG-ről van szó, melyben a játékosnak hatalmas szabadsága lesz. Fantasy Deus Ex? Várjuk!

Memento Mori

Fejlesztő > dtp **Kiadó** > Centauri **Megjelenés** > 2008. első negyedév

Úgy látszik a Da Vinci-kód nem csak könyvek terén szül követőket, de a játékverzió is megihletett néhány embert. A Memento Mori ugyanis teljesen hasonló felfogásban készül: mai környezetben járunk, és egy titkos társaság kavarja a matériát: csak itt nem kurátort ölnek, hanem festményeket lopkodnak. A történet Szentpéterváron indul, de a környező országokba is el fogunk látogatni, már csak azért is, mert az ominózus összeesküvő klán Finnországban bújik meg. A játék során két karaktert fogunk felváltva irányítani, egy Larisa nevű nyomozót, illetve az ő ismerősét, egy alvilági kapcsolatokkal is bíró festményhamisítót, Maximot. A játék a nyomozós-tárgykombinálós stílusba tartozik, sok akcióra nem kell számítani...

Valószínüleg az építkezésen sok információt fogunk találni az ellopott festményekről...

Death Track Resurrection

Fejlesztő > Sky Fallen
Kiadó > 1C
Megjelenés > 2008

Az eredeti Deathtrack – igen, akkor még egybe volt írva – még 1989-ben jelent meg, és jó eséllyel ez volt az első autós játék, ahol nem csak az számított, hogy hányadiknak érünk be a célba, de az is, hogy közben hány ellenfelünket robbantottuk fel. Most ennek jelentette be a folytatását, vagy inkább remake-jét az orosz 1C. Ismét a közeljövőben járunk, ahol a különféle nagyvárosok lezárt utcáin kergetik egymást az erőgépek, persze jó sok fegyverrel felszerelve. A jó eredményekért pénz a jutalom, azokat meg újabb gépekre, azokba rakható alkatrészekre, illetve azokra rakható fegyverekre lehet költeni – no meg munícióra az utóbbiakhoz.

Egyjátékos-módban sztorit ígérnek, ami jó eséllyel senkit nem fog lekötni két percnél tovább, viszont multiban nyolcan is egymásnak eshetünk majd, és valószínűleg ez lesz az a menüpont, ahol az időnk nagy részét fogjuk tölteni...

Remélhetőleg a játékélmény ugyanolyan intenzív lesz, mint az eredetiben

TOP 10

ÚJ-ZÉLAND 07.06.18-07.06.24

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
A legutóbbi patch teljesen átalakította, megkönnyítette az instance-okat
PC GURU 05.03 — 97%

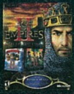
WOW BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Vajon mikor fogják először leverni az öreg Illidant?
PC GURU 07.03 — 98%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Őrület, már minden kivire jut vagy 12 Sims 2
PC GURU 04.10 — 95%

COMMAND & CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EA LA
Jól sikerült feltámasztás volt ez a C&C-projekt!
PC GURU 07.04 — 93%

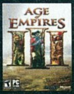
DIABLO 2
VIVENDI . BLIZZARD
Beletelt pár évbe, de csak eljutott a Diablo 2 délre is...
PC GURU 00.05 — 97%

VIRTUAL SKIPPER 5
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Vitorlázó-szimulátor, úgyhogy nekünk ez nagyon kimaradt...
PC GURU - . - — --%



AGE OF EMPIRES 2 GOLD
MICROSOFT . ENSEMBLE
Ez egy zseniális játék volt, csak ajánlani tudjuk!
PC GURU - . - — --%

THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Már most megírjuk: a Sims 3-hoz is lesz ilyen kiegészítő
PC GURU 07.05 — 89%



AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Sasának nyagyon nem jött be a harmadik rész
PC GURU 07.06 — 35%

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
Pedig nálunk mintha lecsnegőben lenne a BF-láz...
PC GURU 06.13 — 85%

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Bár az **Assassin's Creed**del kapcsolatban is sok a pletyka (bár a novemberi megjelenés már biztos), most az a hír röppent fel, hogy a második rész is viszonylag előrehaladott állapotban van, és jövő év őszén az is megjelenik. Ez állítólag pár száz évvel később, a reneszánsz idején, Olaszországban fog játszódni. Várjuk szeretettel!

25%

Az Activision bejelentette, hogy a véres és brutális Soldier of Fortune-sorozatnak jön az új része, Payback alcímmel. Azonban az csak nem hivatalos információ, hogy egy másik régi FPS-üket is felújítják, mégpedig a fantasy környezetű **Hexen**t. Talán a Raven ezen dolgozik a Wolfenstein 2 mellett...

40%

Ha már a régi játékok feltámasztásánál tartunk, majdnem biztos, hogy még az idén bemutatkozik az új UFO-játék is. Ez a hivatalos **UFO 4** lesz, nem pedig valami koppintás, mint az Afterlight és a millió hasonló cím. A pletykák szerint a fejlesztést az Irrational végzi, és a Bioshock megjelenése után kapcsolnak rá.

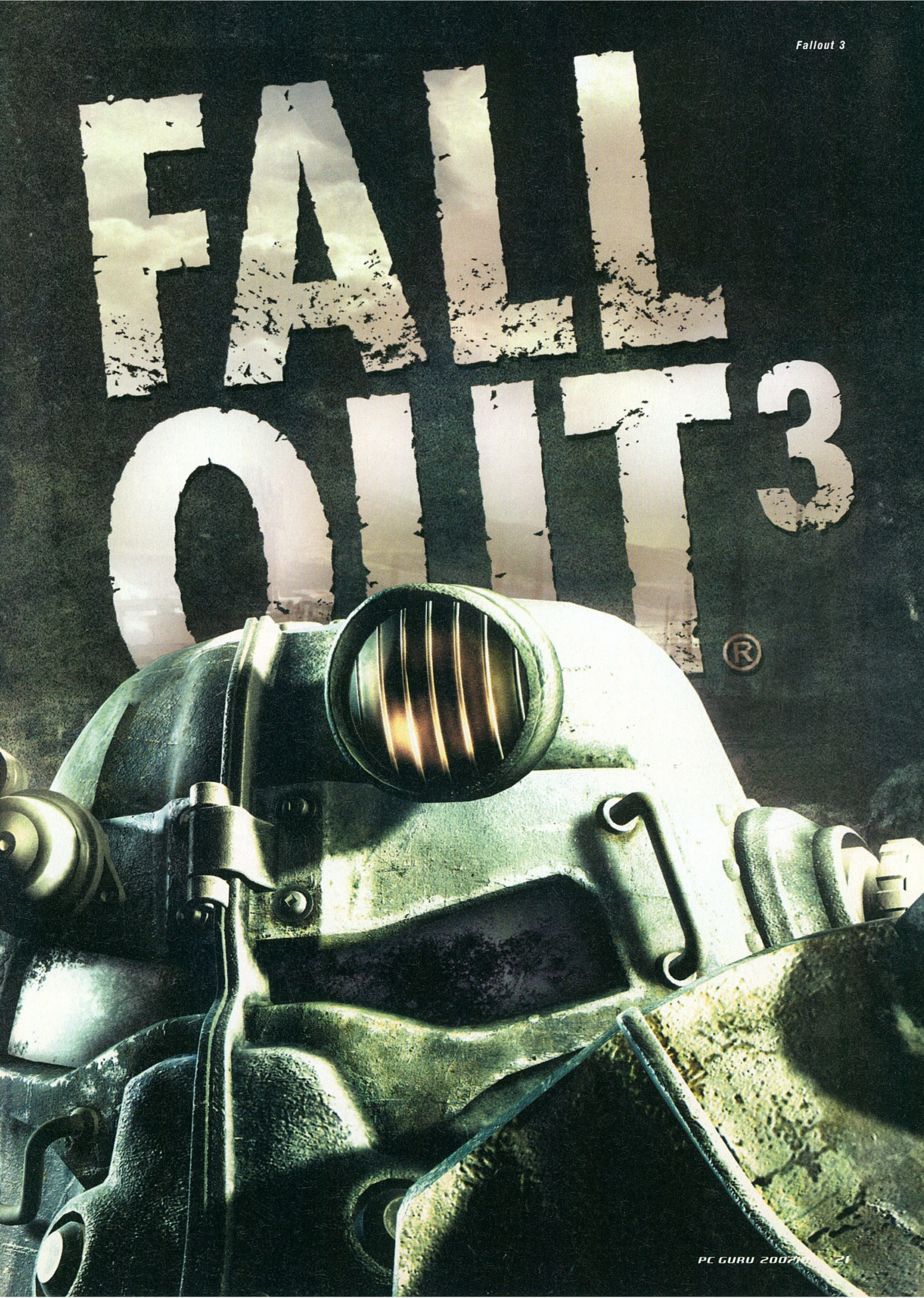
50%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

fejlesztő > **Bethesda** kiadó > **Még nincs** web > **Fallout.bethsoft.com**

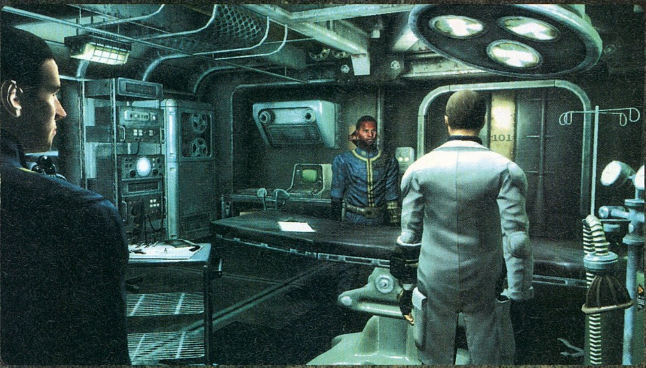
írta · Stöki

Nosztalgiahullám van a játékiparban: a kiadók egyre-másra vesznek elő évekkel, vagy akár évtizedekkel ezelőtt kiadott játékokat és a mai igényeknek megfelelő köntösbe bújtatva újra kiadják vagy készítenek egy folytatást. Hála az égnek ezek általában jól is sikerülnek (lásd a Sid Meier's Pirates! vagy a Sam & Max példáját). Most a Fallout széria rajongói gyújthatnak örömtüzeket, ugyanis tíz évvel a második rész után érkezik majd a folytatás, és a Fallout 3 valószínűleg legalább akkora durranás lesz, mint amekkora az Elder Scrolls: Oblivion volt tavaly.


FALL
OUT 3 ®

bemutató

FALLOUT 3®

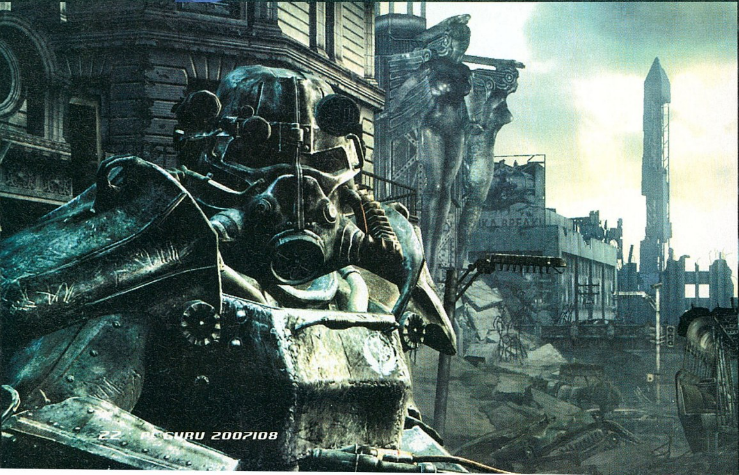


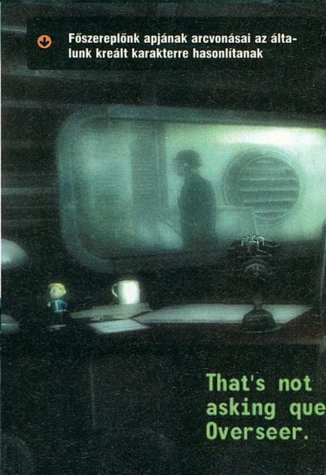
Az Obliviont azért emlegetem, mert ugyanaz a bagázs készíti a játékot: a Bethesda kiadó játékfejlesztő stúdiója. Ez azért lehet fura, mert az 1997-es Falloutot, az egy évvel utána érkező Fallout 2-t, valamint az e két rész harcrendszerére épülő stratégiai játékot, a Fallout Tacticsot még az Interplay adta ki. A szebb napokat is látott cég azonban az ezredforduló után addig bukdácsolt a csőd szélén, amíg 2004-ben eladta a Fallouthoz tartozó összes jogot potom 5,75 millió dollárért. A szerencsés vevő a Bethesda volt, ami egyrészt azt jelentette, hogy az összes addigi pletykát el lehetett felejteni (többek között a Fallout Online nevű, hivatalosan soha meg nem erősített MMORPG-t), másrészt azt, hogy az Oblivion Falloutoktól meglehetősen eltérő játékmechanizmusa miatt keményvonalas rajongók ezrei háborodtak fel és anyázták tele az internetet. No, a hisztit be lehet fejezni: a Bethesda három év után a bemutatta a készülő játékot, amin éppen 80 ember dolgozik, és aki csak látta, az maga alá nyálazott a gyönyörűségtől.

ÉLET AZ ATOM UTÁN

Mivel a játék első és második része tíz, illetve kilenc éve jelent meg, bizonyára vannak olyan olvasók, akiknek a Fallout név nem mond semmit. Nos, a játéktörténelem egyik leghangulatosabb, legszabadabb és legjobban összerakott szerepjátékáról van szó, ami egy posztapokaliptikus világba kalauzolja a játékost. A keretsztori szerint a második világháború után kicsit másként mentek a dolgok a földön, a hidegháború nem enyhült, és ez oda vezetett, hogy 2077-ben valamelyik nagyeszű politikus megnyomta a piros gombot.

“Bár lesz változás bőven, ez azért a jól ismert, imádott, igazi Fallout!”

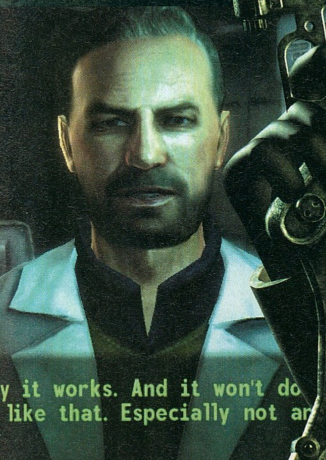




Főszereplőnk apjának arcvonásai az általunk kreált karakterre hasonlítanak

Washington picit lerongyolódott a mai állapotához képest...

A harmadik világháború nem sok esélyt hagyott az embereknek: gombafelhők lepték el a Földet, és pillanatok alatt fajok pusztultak ki. A nukleáris holokausztot csak maroknyian élték túl, a szerencsésebbek bunkerekbe húzódva éltek steril életet, elzárkózva a felszíntől, a szerencsétlenebbek pedig nomád törzsekbe szerveződtek, és nap mint nap a túlélésért küzdöttek a háború utóhatásaként jelentkező radioaktív szennyeződésektől átalakult mutáns állatokkal és szörnyekkel. A Fallout 2 2247-ben játszódott, a Fallout 3 cselekménye harminc évvel később kezdődik, és ez jelzi, hogy a két játék között nem nagyon lesz átfedés. Az ismerős NPC-k és városok legfeljebb csak em-



PC GURU INTERJÚ
TODD HOWARD EXECUTIVE PRODUCER

PCG: Miért vásároltátok meg a Fallout jogokat, miért nem csak egy licencet vettetek?
TH: Adott volt a lehetőség a vételre, nekünk pedig fontos volt, hogy teljesen mi irányíthassuk a játék sorsát.

PCG: Gondoltátok volna, hogy a Fallout-rajongók ilyen ellenségesen reagálnak a vételre?
TH: Nem különböznek nagyon az Elder Scrolls-rajongóktól, hozzájuk szoktunk már. A szerepjátékosok nagyon a szívükön viselik a játékaik sorsát, akárcsak mi.

PCG: Szerintetek mi a titka a Fallout népszerűségének?
TH: A világ és a hozzá tartozó hangulat. Ez az, ami megkülönbözteti más szerepjátékoktól.

PCG: Milyen régi játékelemekkel találkozunk majd?
TH: Erről nem nagyon beszélhetek, de annyi biztos, hogy az Acéltestvériség szerepelni fog a Fallout 3-ban is. A városok viszont mások lesznek. A Megaton nevű település például egy régi atombomba által hagyott kráter köré épül, amit a helyiek isteni jelként imádnak.

PCG: A Fallout 2-ben hasznos volt a Vertibird autó. Vezethetünk valamilyen járművet a folytatásban?
TH: Nem tervezünk ilyesmit.

PCG: Az Oblivionban rengeteg NPC található – a Fallout 3-ban is ilyen sok lesz?
TH: Nem, jóval kevesebb. Az Oblivionban több ezer található, a Falloutban csak néhány száz lesz. Viszont ezek igen jól kidolgozott NPC-k lesznek, mindegyik saját jellemvonásokkal, párbeszédekkel és szinkronhanggal.

PCG: A Falloutok – különösen a második rész – tömve voltak apró utalásokkal, easter eggekkel, egy ízben például a Gyalog Galopp hídőrével is találkozhattunk. Ezt mennyire találtátok követendő példának?
TH: Lesznek easter eggek a harmadik részben is, de csak olyanok, amelyek működnek a Fallout saját, retro-futurisztikus világában. Ezt nagyon fontosnak tartjuk.

PCG: Lesz valamilyen multiplayer mód? Esetleg kooperatív...
TH: Ki kell, hogy ábrándítsalak.

PCG: Milyen fejlődésen ment át a Gamebryo motor az Oblivion óta?
TH: Gyakorlatilag nincs olyan terület, ahol ne fejlődött volna. Az Oblivion jó tanulópénz volt nekünk, megtudtuk, hogyan érdemes nextgen konzolokra fejleszteni. Azóta jobb lett a motor sebessége, az AI, az útkeresés, különböző shader és blur effektek, és még sorolhatnám.

PCG: Olyan zenékre számíthatunk, mint a régebbi Falloutokban?
TH: Igen, több mint 20 eredeti, 1940-es évekből való dalt licenceltünk, ezeket a Pip-Boy rádióján is be lehet majd fogni. Ez az egyik kedvenc részem a játékban.

PCG: Nyugtass meg, hogy a „War. War never changes." Mondattal kezdődik a játék...
TH: Megnyugodhatsz. Ron Perlmannal vettük fel újra ezt a mondatot, vagy negyvenszer.

PCG: Remek. Esetleg nem akarjátok ezek után megvenni a Planescape: Torment jogait is és készíteni abból is egy játékot?
TH: Egyszerre egy játék éppen elég gond.

lités szintjén köszönnek majd vissza, már csak azért is, mert az elődökkel ellentétben a Fallout 3 helyszíne az USA keleti partja lesz.

BUNKERSZÖKEVÉNY SZÜLETIK

Az viszont, hogy a Bethesda tiszta lappal akart indulni a sztoriban, nem jelenti azt, hogy nem tartották meg az első két rész erényeit. Az utóbbi há-

Nocsak, itt jobban törnek a kocsik, mint az új Need for Speedben...

rom év munkájának nagy része előkészület volt, az alkotók azon ötleteltek, hogyan lehet a Fallout remek hangulatát és szabadságát visszaadni egy Oblivion-szerű 3D-s szerepjátékban. A sok tervezés meglátszik a készülő játékon: rögtön az indulás roppant szellemes, és abszolút illik a Fallout atmoszférájához. A sztori ugyanis azzal kezdődik, hogy a karakter megszületik a 101-es bunkerban. Ekkor elhúznak felette egy kütyüt, ami a DNS alapján kikalkulálja, hogy miként fog kinézni a gyerek, ha felnő. Ez az a rész, ahol meghatározhatjuk karakterünk külsejét, és a Bethesda részletesebb, jobban kidolgozott arcot ígér, mint amilyen az Oblivionban volt, és szerencsére a képek ezt tanusítják is. Ezután meglátjuk az apánkat (az általunk beállított külső vonásai felismerhetők lesznek rajta), aztán elkezdünk nőni, és kapunk a fatertól egy gyerekkönyvet – itt állíthatjuk be hét alaptulajdonságunkat. Ezután az első néhány játékórában azt kell megtapasztalnunk, hogy milyen az élet a bunkerban, miközben karakterünk lassan felcseperedik – szerintem ez remek ötlet volt, mert így van némi viszonyítási alapunk a későbbi borzalmakhoz (az első Falloutok rögtön ott kezdődtek, hogy kilökték a főhőst a bunker elé). Amikor karakterünk 10 éves lesz, kapunk egy pisztolyt és az első Falloutokból jól ismert, csuklóra erősíthető miniszámítógépet, a Pip-Boyt. 16 évesen képzettségeket választhatunk, és amikor 19 évesek vagyunk, végre elkezdődik a fő cselekményszál. A fater eltűnik, mi pedig utánaeredünk, ki az ismeretlenbe.

“Véres akció, sötét humor és komor hangulat - minden van, ami csak kell!”

HARCCAL ELŐRE

Az első Falloutok játékrendszere olyan kiforrott és könnyen használható volt, hogy bethesdáék nem is nagyon nyúltak hozzá. Az ezen az oldalon, lent látható Pip-Boyban három képernyőre osztva nagyjából ugyanazokat a statisztikákat találjuk meg, mint 10 éve. Az első képernyőn hősünk adatai szerepelnek, szintlépéskor ezekre lehet rágyúrni (legfeljebb húszszor lesz erre alkalmunk), a későbbiekben a képességek mellé új adottságokat választani – ez a rész tartalmilag nem tartogat sok meglepetést (hála istennek, tegyük hozzá). A második képernyő a karakter tárgylistája, itt tehát egyrészt az újdonság annyi, hogy ezt is behozták a Pip-Boyba, másrészt az, hogy a tárgyak már amortizálódnak is, szóval a javításokat is itt végezhetjük. A harmadik képernyővel szintén találkozhattunk az elődökben: itt találhatók a begyűjtött térképek, az elvállalt küldetések adatai és a karakter naplója és a rádió, ami a Bethesda egy igen kellemes újítása. Ezzel ugyanis befoghatjuk azokat az adásokat, amiket a különböző városok, törzsek és egyéb közösségek küldenek az éterbe. Lehet rajta zenét hallgatni, de akár küldetésekhez is juthatunk általa.

FALLOUT 3®

A játékrendszer legkritikusabb pontja a harcrendszer, és ezt a Bethesda ügyesen oldotta meg. Aki akar, valós időben is küzdhet, aki azonban a taktikázósabb játék híve, megtalálja azt az akciópont-alapú, körökre osztott rendszert, ami az első Falloutokban is szerepelt. Természetesen az ellenfelekre célzott lövéseket is lehet leadni és ők ennek megfelelően reagálnak (például egy közelharci fegyverrel támadó mutáns egy karlövés után már nem hadonászik olyan vígan). A találati esély a karakter képzettségétől, a fegyvertől és a páncélzattól, valamint a harci pozíciótól (pl. fedezéktől) függ, és egy kis szerepet kap a szerencse is (nagyjából annyit, hogy egy találat kritikus sebzéssel jár vagy sem).

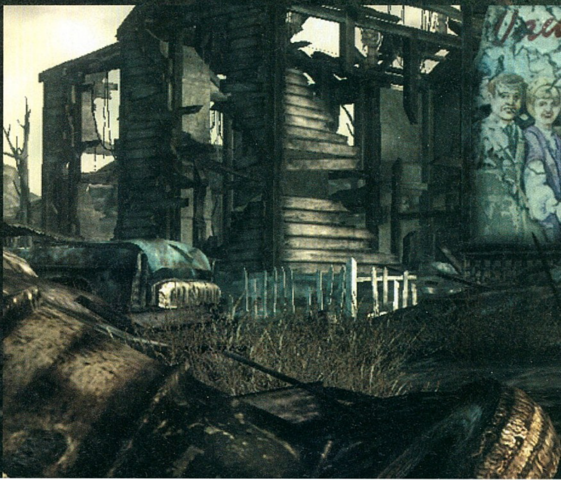
“A régi SPECIAL-rendszer is visszatér, csakúgy, mint a körökre osztott harc!”

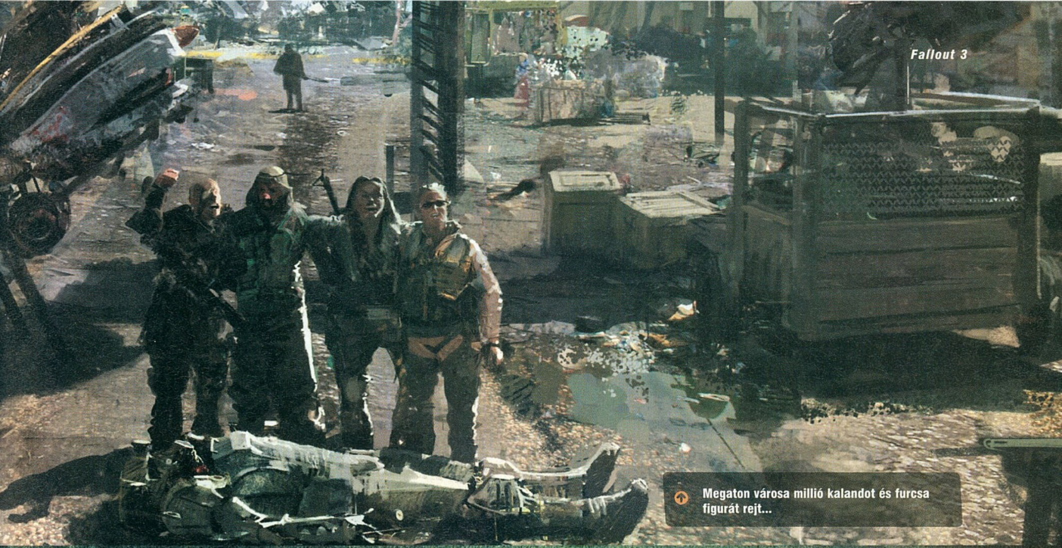
LEHETŐSÉGEK, NEHÉZ VÁLASZTÁSOK

A Falloutok másik nagy erénye, a szabadság is követendő példa volt fejlesztőknek. Többféle játékstílusban is végig lehet majd nyomni a játékot: a konfliktuskerülő sunnyogónak, a trófeagyűjtő mészárosnak és a mellékküldetéseket sorra teljesítő hagyományos játékosnak is terem babér (arra azért tett pár célzást a Bethesda, hogy ez utóbbi fog a legjobban elboldogulni).

Ahogy mászkálunk a posztapokaliptikus keleti parton, rengetegszer erkölcsi dilemmák elé kerülünk majd, döntéseink hatását pedig az elődökhöz hasonlatosan karmapontok jelzik. Jellemzően nem fekete-fehér cselekedetekről van szó, inkább a szürke sötét és kevésbé sötét árnyalatairól – könnyen előfordulhat, hogy valamilyen borzalmas tettünk egy magasabb jó célt szolgál. Döntéseink formálják a sztorit is: a Bethesda szerint 9 és 12 közötti különböző befejezés lesz, ami elég jó újrajátszhatósági értéket sejtet. A fináléig vezető több tucat játékórát az ellenfeleken kívül szükségleteink (víz, kaja) és a sugárfertőzött területek is nehezítik majd. A problémákon természetesen különféle gyógykészítményekkel és fegyverekkel lehetünk úrrá. Ez utóbbiakból lesz szép számmal a közelharci kalapácsoktól és láncfűrészen át a nukleáris fegyverekig – sőt, ezúttal saját fegyvereket is gyárthatunk majd. Nagy segítséget jelentenek majd az NPC-k is. Állandó társak helyett inkább egy-egy munkára felbérelt zsoldosokra számíthatunk, és bizonyára nem csak nekem örömhír, hogy lesz kutya is (a Dogmeat névre hallgató blöki az első Fallout egyik legemlékezetesebb karaktere volt). Az Oblivionhoz képest kevesebb, de jobban kidolgozott NPC-k akadnak majd utunkba, a véletlenszerűen rosszarcúak (szaknyelven encounterek) pedig nem lesznek a szintünkhöz skálázva (vagyis a játék elején a legtöbb helyszínen semmi esélyünk nem lesz a túlélésre, a szintlépé-

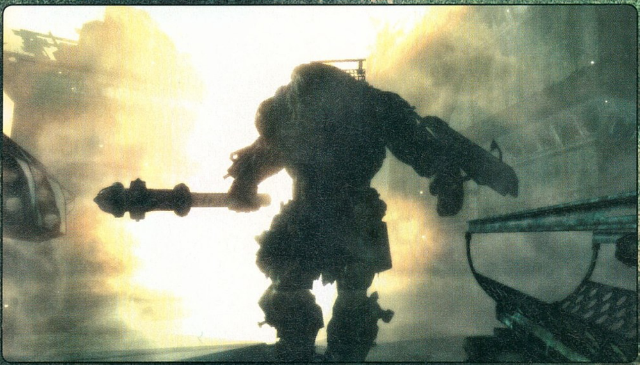
FALLOUT 3®





Megaton városa millió kalandot és furcsa figurát rejt...

sekkel viszont egyre könnyebb lesz a dolgunk). Állítólag az AI is remek lesz, támadóink fedezéket keresnek majd, elterelő hadműveleteket végeznek és kihasználják a környezet adta lehetőségeket. A célzott támadásoktól pedig nekünk is tartanunk kell, egy törött kart például csak egy képzett doki tud majd összerakni (illetve, mi is, ha van sebészi képzettségünk).



FALLOUT NEVER CHANGES

Ami tíz év alatt legtöbbet változott az elődökhöz képest, az a látvány. A játék alatt az Oblivion feltuningolt motorja dohog, az engine-t félig átírták a Fallout kedvéért. A bejárható játéktér valamivel kisebb, mint amekkora az Oblivionban volt, de még így is sokkal nagyobb, mint bármelyik előző Falloutban. First person nézetből is irányíthatjuk a játékot, és a jól bevált „kamerát cipelek a vállamon" külsőnézetből is. A grafika az előzetes képek alapján súlyosan szép és részletes lesz, minden tereptárgynak logikus helye lesz a játékban. A zenék és a hangok is az elődök tiszteletben tartásával készültek: a nyitómoziban egy 40-es évekbeli klasszikus szól, egyébként pedig komor trackek szólnak majd. Csak már hallanánk. Meg látnánk. Meg játszanánk vele... De a premierre még bő egy évet várni kell, csak 2008 őszén hangozhat fel a sorozat jól ismert szlogenje: „War. War never changes."

A bejárható terület majdnem akkora lesz, mint az Oblivionban!

KÉSZÜLTSÉGI FOK		40%
VÁRHATÓ SIKER		TUTI SIKER

Bár sokáig nem tudtuk, hogy mit várjunk az új Fallouttól, szerencsére félelmeink nem voltak megalapozottak. Reméljük a később kiadott információk is hasonlóan ígéretes játék képét festik fel a horizonton...

STÖKI

PRO:
Tökéletesen hozzák a hangulatot, méghozzá színvonalas tálalásban

KONTRA:
Egyelőre bízunk a teljes sikerben!

Forró éjszakák egy forró japán verdában

JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS

fejlesztő > Juice kiadó > THQ web > www.juiced2hin.com

írta · Pengusz

Ugyan az 1993-ban alapult norvég Funcom már több mint húsz kisebb kaliberu, jórészt korábbi konzolokra elkészült játékot tudhat háta mögött, csak a Longest Journey-vel robbantak be a köztudatba 1999 végén. Szintén hozzájuk köthetö a több kiegészítot megélt, és máig (vagy a World of Warcraftig!) nagy népszeruségnek örvendo - és nemrég

Autók, csajok, zene, éjszakai élet, és tuning. A legtöbb embernek a Need for Speed-sorozat legutóbbi néhány része jut eszébe e szavakról. Talán az erős konkurenciának, és a rossz időzítésnek volt köszönhető, de a Juiced első része nem könyvelhetett el magának különösebb sikereket – ám a srácok nem adták fel a dolgot, és újra próbálkoznak. Hogy nagyobb visszhangot biztosítson a második résznek, a THQ megvette a Hot Import Nights autós showműsor támogatását, és alaposan felújítva küldik a boltokba az új versenyzőt. Ám míg a Need for Speed alaposan megváltozott az Underground óta, a Juiced alapvetően maradt ugyanaz.

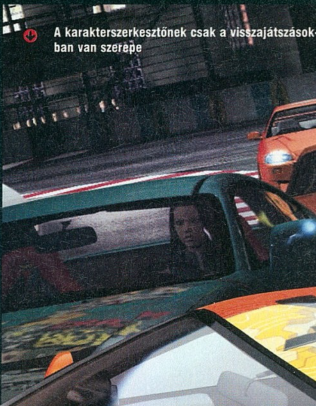
KARRIERISTÁKNAK

A Juiced 2 már a játék elején egy újdonsággal nyit; mindenekelőtt saját versenyzői profilunkat kell megteremteni, meghatározva pilótánk nemét, fizikai jellemzőit, haját, arcát, szeme színét, majd öltözködési stílusát is befolyásolni tudjuk bizonyos szintig. Igaz, ennek egyelőre nem sok értelmét látjuk, hiszen a Test Drive Unlimiteddel ellentétben

„A JUICED 2 azoknak készül, akik nem örülnek a NFS PRO STREET stílusváltásának!”

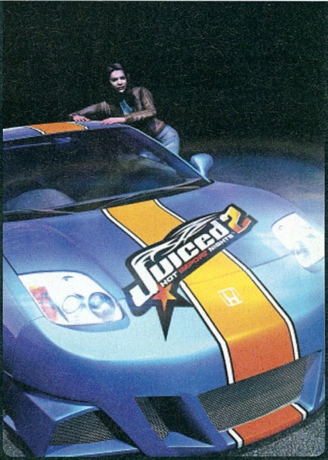
itt nem lehet majd kiszállni az autókból – mindenesetre kabrió kocsikban még jól jöhet a divatozás...

Offline két különböző versenytípusban mérhetjük össze tudásunkat ellenfeleinkkel, méghozzá a Circuit és a Drift megoldásokban. Az előbbi értelemszerűen egy körverseny takar, de a készítők szerencsére elrugaszkodtak az amerikai földrésztől és az egész világ nagyvárosaira kiterjesztették a helyszíneket, így akár London, Róma, Párizs, Sydney vagy – jó, ez már Amerika – akár Los Angeles békés utcáin is próbára tehetjük magunkat, elsuhanva az adott város nagyobb nevezetességei mellett. A cél: autóvezetői képességeink és a négykerekűnk tulajdonságait maximálisan kihasználva elsőként célba érni mindenki előtt. Ezzel egyrészt sok-sok zsetonra illetve hírnevünk gyarapodására tehetünk szert, így növelve a játék elején „kezdő” szóval illetett rangunkat, másrészt további pályákat és kihívásokat nyitunk meg. Minden eseményre külön-külön fogadhatunk is általunk meg-



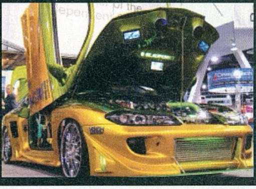
A karakterszerkesztőnek csak a visszajátszásokban van szerepe

Neonfény és festett kocsik, motion blur és csillogó aszfalt - akár a NFSU 3 is lehetne...



Bemutató

A Hot Import Nights egy létező autós fesztivál, amely az Egyesült Államok különböző nagyvárosaiban kerül megrendezésre havonta egy-két alkalommal. A főszerep természetesen itt is a különböző agyontuningolt autóké és lányoké, na meg persze a híresebbnél híresebb DJ-ké. A show teljesen legális és elérhető a nagyközönség számára, a belépőjegy körülbelül 25 és 30 dollár között mozog, de lehetőség van saját csodagépezet kiállítására is, melynek költsége nagyságrendileg 50 dollár. A rendezvényt bárki nyomon követheti az amerikai G4 kábeltelevíziós csatornának köszönhetően, avagy a show hivatalos weblapján.

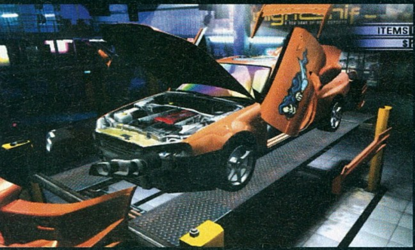


Az online arénákban még a kocsikat is feltehetjük tétnek

határozott pénzösszegben, így növelve tétjét a versenyeknek. Menet közben a jobb felső sarokban felvillanó kis ablakban követhetjük nyomon ellenfeleink reakcióit a különböző egyéni manővereinkre, így szemtanúi lehetünk annak, ahogy egy bevágás vagy lökdösődés alkalmával melegebb éghajlatra küldenek minket, vagy éppen állukat a gázpedál mellett keresve tisztelegnek vezetői tudásunk előtt.

A másik versenyszám a Drift, azaz farolás, mikor is autónk fenekét valamelyik oldalra kirakva próbáljuk sodródva bevenni a kanyarokat, és

Reméltetőleg a célnál a kocsira festett csinibaba fogad majd minket



A verdákat szinte az utolsó csavarig szétkaphatjuk

révbe érni a kifejezetten erre a célra kialakított a pályákon. Ezen belül is több versenytípus közül válogathatunk; vagy a legtöbb pont elérése a cél ellenfeleinkkel szemben, vagy pedig különböző ponthatárok túlteljesítése a feladatunk egy kör alatt, a gyengén szereplők a leintés után kiesnek. A gyors egymás utáni driftek összekapcsolá sát további pontokkal jutalmazza a program, így repítve minket a dobogó legfelső fokára.

RONGYRÁZÁS

Bár e két versenymód nem tűnik valami soknak a hasonló témát megcélzó játékokhoz képest, szerencsére más módja is van annak, hogy elüssük időnket a játékkal. A garázsban órákon keresztül válogathatunk a több száz hivatalos kiegészítő és tuningalkatrész közül, hogy teljes mértékben ízlésünknek megfelelően alakítsuk a fenekünk alatt dolgozó vasat. Természetesen nem áll mindegyik a rendelkezésünkre indulás-kor; a játék elején egyrészt pénztárcánk is határt szab ez irányú költekezéseinknek, másrészt bizonyos eszközök/alkatrészek csak az egyes pályák és versenyek teljesítésével vállnak elérhetővé számunkra. Szinte leírhatatlan, hányféle módon alakíthatjuk át kocsink kinézetét, kezdve a jól megszokott szárnyak és spoilerek elhelyezésével, féktárcsák és felnik kiválasztásával egészen odáig, hogy az utastér, azaz a kormány, illetve az ülések színét és méretét is teljes mértékben személyre szabhatjuk, ami újdonságnak számít a hasonló témájú játékok sorában. A fényezőműhelyben meghatározhatjuk a járgány színét, metálfényt adhatunk neki, fóliát tehetünk a szélvédőre, és több mint 2500 matrica közül válogatva viselhetünk egyszerre akár ötvenet is autónkon. Méretre szabhatjuk, és egymással kombinálhatjuk őket, ezáltal teljesen egyedi megjelenést kölcsönözhetünk járgányunknak. Ezek mellet természetesen lehetőség van a menettulajdonságokat befolyásoló módosításokra, úgymint számtalan lengéscsillapító, felfüggesztés, turbófeltöltő és nitróadagoló közül kiválasztani a számunkra megfelelőt.

A játék online lehetőségeiről is érdemes szót ejteni. Egyszerre maximum tíz játékos vehet részt egy futamon, és persze minden játékmódban megmérkőzhetünk így is. Emellett érdekes újítással áll elő a Juiced 2: a program a profilunkban eltárolja a vezetői stílusunkra jellemző főbb tulajdonságokat, ezáltal lehetőség nyílik arra, hogy a világ másik felén lévő versenyzők letöltsék ezt a DNS profilunkat, és akár konkrét jelenlétünk nélkül is játszhatnak „ellenünk”, pontosabban a számítógép által megszemélyesített énünk ellen. Ugyanez természetesen fordítva is igaz, beszerezhetjük más pilóták, akár vérprofi versenyzők DNS-ét is, hogy összemérhessük tudásunkat egy, az ellenfél ügyességét és vezetési stílusát követő „szellemautó” ellen.

Elérkeztünk egy sokakat izgató és egyben leglényegesebb ponthoz, a grafikához. Azt már az előzetes képekből és videókból is látni lehetett, hogy panaszra nem lesz okunk, az autók modelljei egytől egyik aprólékosan kidolgozottak, csillognak-villognak, és a fizika is kellőképpen élethű. Ami számomra nagyon fontos, hogy a játékban található összes modell összetörhető. Ezzel együtt senki ne számítson egy felismerhetetlen roncsig történő amortizálásra, de az NFS-széria – eddigi – sérthetetlensége után mindesetre kellemes látványt nyújtanak a behorpadt, kopott motorháztetők és a leszakadó lökhárítók. A versenyzésre kialakított pályák igen szépek és fantáziadúsak, például az Eiffel-torony lábai köré felépített driftpálya is a készítők kreativitását dicséri.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	70%
VÁRHATÓ SIKER	BEFUTHAT

Összességében kellemes és szórakoztató játéknak ígérkezik a Juiced 2, s a beígért újdonságoknak, a változatos pályáknak és a rengeteg modifikációs lehetőségnek köszönhetően a készítőknek sikerülhet maradandót alkotni.

PENGUSZ

PRO: Az autók szinte megunhatatlan testreszabhatósága és egyéb értékes újítások

KONTRA: Sajnos nagyon kevés játékmód lesz

2007 IV.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, XBOX 360, Wii, PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

NYÁRI JÁTÉKVÁSÁR!

Driver Parallel Lines – 6 990,-
Harry Potter és a Főnix r. – 11 990,-
Tomb Raider Anniversary – 9 990,-
Jade Empire Spec. Ed. – 7 990,-
Fable – 3 990,-
Battlefield 2 Deluxe – 3 990,-
GTA San Andreas – 3 990,-
Prey – 2 990,-
Rise of Legends – 3 990,-
Blizzard Anthology* – 3 990,-
Starcraft Gold – 2 990,-
Warcraft 3 Gold* – 3 990,-
Diablo 2 Gold* – 2 990,-
Neverwinter Nights Pakk – 4 990,-
Call of Duty 2 – 5 990,-
Need for Speed Und.2 – 1 990,-
Port Royale 2 – 1 990,-
Prince of Persia 2 – 1 290,-
Lego Star Wars 2 – 4 990,-
Half-Life 2: Episode 1 – 1 990,-
Harc Középföldéért – 1 990,-

Act of War Gold 3 990
Age of Empires 1 Gold 1 290
Age of Empires 1+2 Gold 2 990
Age of Mythology Gold 2 990
Air Conflicts HUN 3 990
American C. Divided Nat. 990
American Conquest pakk* 2 990
Ancient Wars: Sparta 9 990
Anno 1701 HUN 6 990
Attack on Pearl Harbor H* 5 990
Baldur's Gate Saga 3 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam 3 990
Battlefield 2 Deluxe 3 990
Battlefield 2142 11 990
BF 2142 Northern St (kód) 2 990
BS: Harc a csodafegyv. H 1 990
Beauty Factory HUN 1 990
Bionicle Heroes 1 990
Black & White 2 3 990
Black Buccaneer 4 990
Blitzkrieg 2 4 990
Blizzard Anthology (július)* 3 990
Starcraft+BW,Diablo,Warcraft 2
Brigade E5 3 990
Brothers in Arms HUN 2 990
Brothers in Arms Earned 2 990
Caesar 4 HUN 3 990
Call of Duty Deluxe 3 990
Call of Duty 2 5 990
Céh 2 (Guild 2) HUN 6 990
Chronicles of Narnia 2 990
City of Heroes+Villains /on. 5 990
Civilization 3 Complete 2 990
Civilization 4 4 990
Code of Honor HUN 2 990
Codename Panzers P2 H 1 990
Colin McRae Rally 5 2 990
Colin McRae DiRT* Jön
Command&Conquer pakk 7 490
Generals Deluxe 3 990
Tiberium Wars HUN 11 990
Commandos 3 990
Company of Heroes 9 990
Cossacks 2 2 990
Cossacks 2 Battle for Eur. 2 990
Cossacks 2 Gold 4 990
Counter-Strike Anthology 3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crashday HUN 1 990
Dark Messiah of M&M H 6 990
DarkStar One 3 990
Diablo 2+Lord of D.(július)* 2 990
Disciples 2 Gold 3 990
Disney játékok, /-tól 1 190
Doom 3 3 990
Dragonshard 1 990
Driver Parallel Lines (júl.)* 6 990
Ducati World Champ. 1 990
Dungeon Lords Collectors 2 990
Dungeon Siege+Aranna 2 990
Dungeon Siege 2 4 990
Dungeon S. 2 Broken W 3 990
Dungeon Siege 2 Gold 5 990
Europa Universalis 3 HUN 9 990
Faces of War 2 990
Fable HUN 3 990
Fahrenheit 3 990
Fall: Last Days of Gaia H 1 990
Far Cry* 1 290
FIFA 05 1 990
FIFA 06 HUN 3 990
FIFA 07 HUN 11 990
FIFA Manager 06 3 990
Flatout 2 1 990
Flight Simulator 2004 4 990
Freelancer 1 290
Getting Up 1 990
Ghost Recon Advanced W. 2 990
Ghost Recon Adv. W. 2* 9 990
Glory of t. Roman Empire 3 990
Godfather (Keresztapa) 3 990
Gothic 2 Gold 3 990
Gothic 3 HUN 6 990
Grand Theft Auto 3 2 790
GTA Vice City 2 790
GTA San Andreas 3 990
GT Legends HUN 3 990
GTR (FIA GT R.) HUN 3 990
GTR 2 6 990
Guild Wars (2006) /online 6 990
Guild Wars Factions /on. 6 990
Guild Wars + Factions 11 990
Guild Wars Nightfall /on 6 990
Gyűrűk Ura Király visszat. 3 990
Harc Középföldéért 1 990
Harc Középföldéért 2. 3 990
Haegemonia Gold HUN 1 990
Half-Life 2 3 990
Half-Life 2 Episode One 1 990
Halo 3 990
Halo 2 (csak Vista) 12 990
HP 3 Azkabani fogoly 3 990
HP 4 Tűz serlege 3 990
HP 5 Főnix rendje HUN 11 990
Heroes of M&M 3 compl. 1 990
Heroes 4 HUN 1 990
Heroes 4 Complete HUN 3 790

Heroes 5 HUN 6 990
Heroes 5 Hammer of F. H 4 990
Heroes 5 + Hammer HUN 8 990
Hidden&Dangerous2 Gold 2 990
Hitman 2+Contr+Blood M 4 990
Hoyle, 5 féle /db 2 990
Icewind Dale Saga 3 990
IGI 2: Covert Strike 2 990
IL-2 Sturmovik 1946 6 990
Imperium Galactica 2 HUN 990
Infernal 9 990
Jade Empire HUN 7 990
Joint Task Force HUN 3 990
Just Cause 1 990
Karib tenger kalózai 1 290
Karib tenger kalózai 2: J.S. 2 990
Karib tenger kalózai 3 9 990
King Kong 2 990
Király visszatér HUN 5 990
L'ecsó (Ratatouille)* 6 990
Lego (EVM), /db 1 990
Lineage 2 Interlude /online 4 990
Lock On 2 390
Locomotion 1 990
Lord of the Rings Online 12 990
LOTRO 60 napos kártya 7 990
Mafia 2 990
Matrix: Path of Neo 3 990
Mechwarrior 4 Vengeance 1 290
Medal of Honor Warchest 3 990
Medal of Honor Pacific A 3 990
Medieval Lords HUN 3 990
Moorhuhn, 4 féle, /db 1 990
Morrowind GOTY 2 790
NCSoft 60 nap Gamecard 7 990
Need for Speed Hot P.2 1 990
Need for Speed Under. 2 1 990
NFS Most Wanted 3 990
Need for Speed CarbonH 11 990

Neverwinter Nights 1 990
Neverwinter Nights pakk 4 990
Neverwinter Nights 2 7 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) 6 990
Oblivion Knights of the N 5 990
Oblivion Shivering Isles 6 990
Oblivion+Shivering Isles 9 990
Open Season Nagy.vadon 2 990
Pandora's Box 1 290
Paraworld HUN 4 990
Pokoli Szomszédok HUN 1 990
Pokoli Szomszédok 2 HU 2 990
Port Royale 2 HUN 1 990
Praetorians 990
Prey 2 990
Prince of Persia Sands of 1 290
Prince of Persia Warr. W. 1 290
Prince of Persia Two Thr.* 2 990
Quake 4 3 990
Race Caterham 6 990
Rainbow Six Lockdown 2 990
Rayman 10th Anniversary 2 990
Resident Evil 4 5 990
Rise & Fall: Civ. at War 3 990
Rise of Nations Gold 2 990
Rise of Legends HUN 3 990
Rollercoaster T. 3 Pakk 3 990
Runaway 2 HUN* 1 990
Rush for Berlin HUN 4 990
Rush for Berlin kieg. HUN* 4 990
Rush for Berlin Gold HUN* 7 990
Sacred Gold 3 990
Settlers 5 HUN 3 990
Sherlock H. Awakened H* 1 990
Sherlock Holmes ezüst fülb. 990
Shrek 3 9 990
Silent Hunter 3 HUN 2 990
Silent Hunter 4 HUN 6 990
Sim City 4 1 990

Sim City 4 Deluxe 3 990
Sims Deluxe 3 990
Sims Kiegészítő Pack 1 3 990
Sims Kiegészítő Pack 2 3 990
Sims 2 + Évszakok HUN 14 990
Egyetem 7 490
Éjszakák 7 490
Vár az üzlet 7 490
Házi kedvenc 7 490
Évszakok 7 490
+Mesés díszletek,cuccok 2 990
+Csilli-villi cuccok 2 990
+Bulis cuccok 2 990
+Divatos H&M cuccok 2 990
Sims Kervárosi Krónik H 7 490
Sims Állatos Krónikák H 7 490
Singles HUN 1 990
Singles 2 HUN 1 990
Soldier of Fortune 2 Gold 3 990
Soliders: Heroes of WW II 2 990
Spellforce Platinum 3 990
Spellforce 2 6 990
Spellforce 2 Dragon Storm 4 990
Spiderman 3 (Pókember) 9 990
Splinter Cell 2 390
Splinter Cell Pandora T. H 2 990
Splinter Cell Chaos Theory 2 990
Splinter Cell Double Agent 5 990
S.T.A.L.K.E.R. 9 990
Star Trek Legacy 5 990
Star Wars Battlefront 5 990
Battlefront 2 6 990
Best of (5 játék) 12 990
Empire at War 5 990
Emp.: Forces of Corrupt. 9 990
Knights of the Old Rep. 3 490
KOTOR 2 6 990
Lego Star Wars 1 990
Lego Star Wars 2 4 990

Republic Commando 4 990
Régebbi SW játékok,/db 3 490
Starcraft + BroodW(július)* 2 990
Starship Troopers 1 990
Supreme Commander 9 990
Surf's Up* 6 990
Teenage Mutant H. Turtles 4 990
Terrorist Takedown Titkos 2 990
Test Drive Unlimited 9 990
Thief 3 990
Titan Quest Deluxe 6 990
Titan Quest Immortal Thr 5 990
Titan Quest Gold 9 990
TOCA Race Driver 2 2 990
Tomb Raider Anniversary 9 990
Tortuga 2 A két kincs HUN 7 990
Trackmania United HUN 6 990
Train Simulator 2 990
Transformers* 9 990
Túl a sövényen 3 990
UEFA Ch. League 06/07 11 990
UFO Afterlight HUN 7 990
Unreal Anthology 7 490
Übersoldier* 1 990
Verdák (Cars) 6 990
Vietnami forgószél HUN 7 990
Virtua Tennis 3 8 990
Warcraft 3 + Frozen (július) 3 990
War Front HUN 9 990
WH Mark of Chaos HUN 7 990
WH40K Dawn of War goty 3 990
WH40K DOW Dark Crus. 6 990
Wildlife Park 2 Kieg. 4 990
Wolfschanze 1 990
World of Warcraft 5 990
WOW Burning Crusade 8 990
WOW 60 napos gamecard 7 990
X3: Reunion 3 990
Zoo Tycoon 2 HUN 2 990

Szoftver Áruház

PC játékok
Playstation 2 és 3,
Playstation Portable,
XBox 360 játékok
DVD filmek

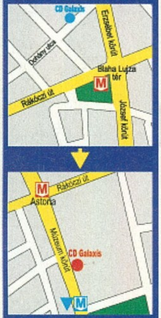
Cím: Budapest, VII. ker. Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

AUGUSZTUSBAN
KÖLTÖZÜNK
A BELVÁROS SZÍVÉBE!

A már megszokott óriási választékunk és kellemes áraink mellett most még könnyebben juthat el majd hozzánk!

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



Friss információk: honlapunkon!

Csomagküldés!

MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Internetes rendelés:
Minden termék raktáron!
Várható érkezés:
már a következő munkanap!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

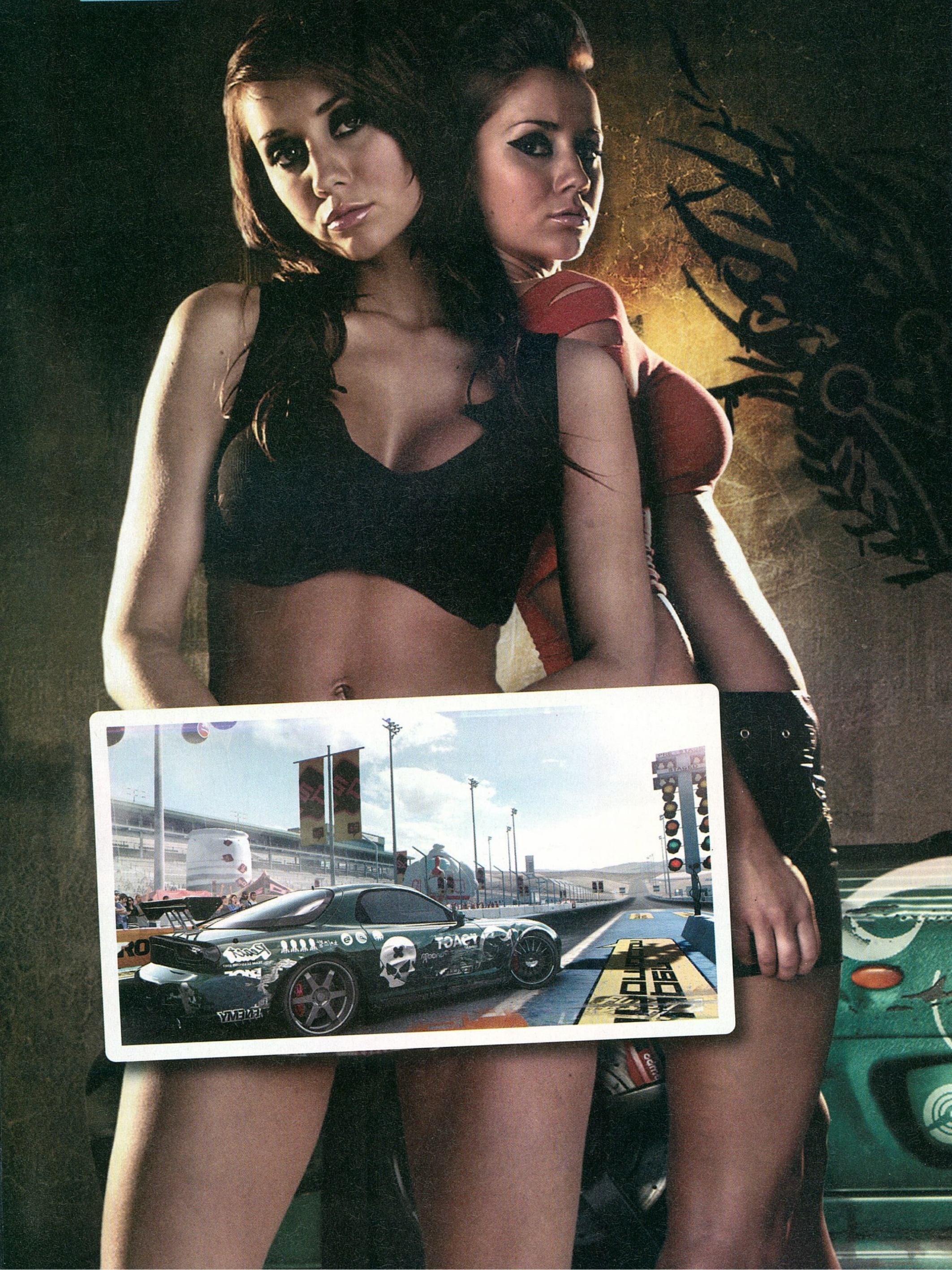
GalaxisNet

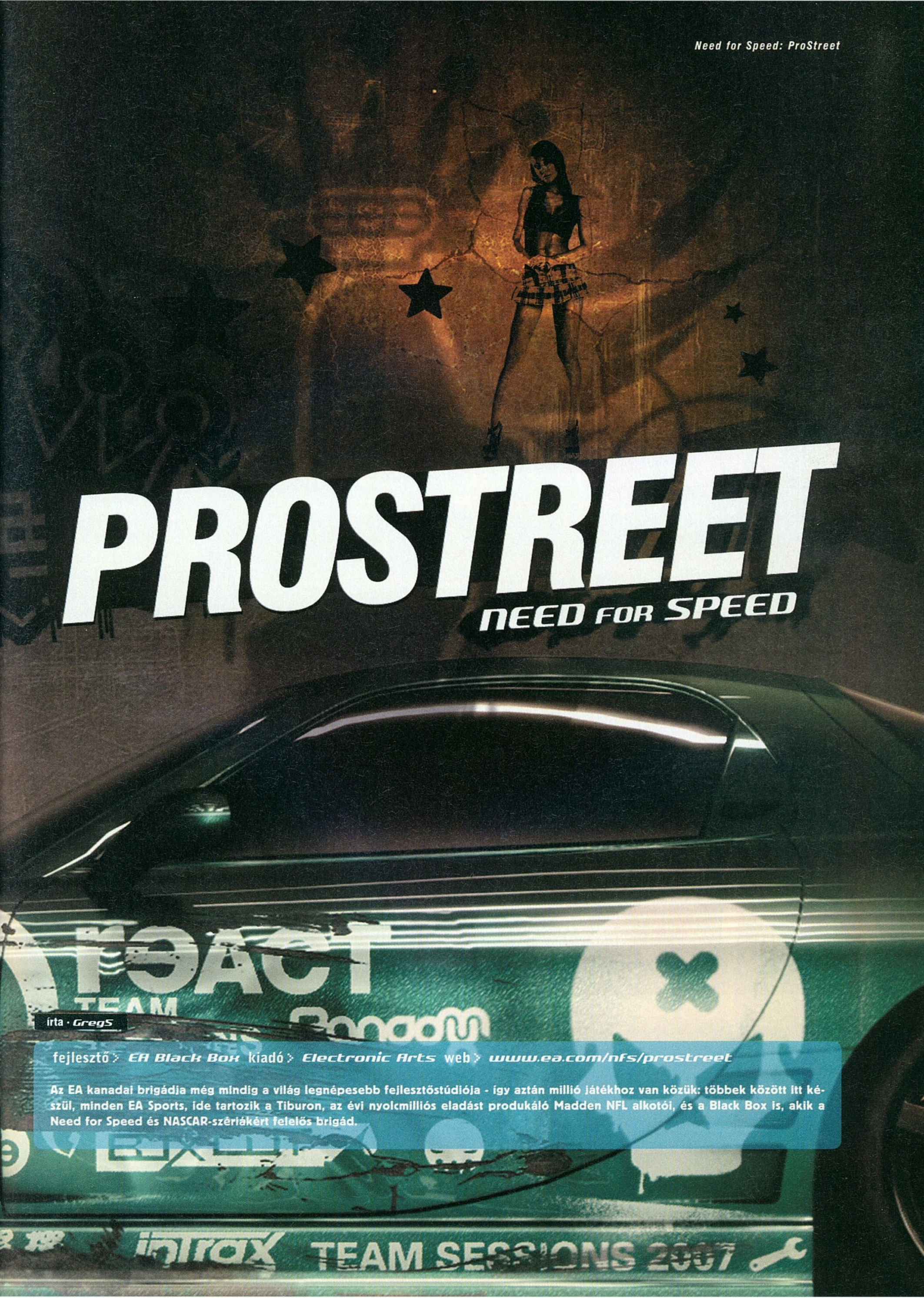
INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával

www.galaxisnet.hu

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.07.06-07.31., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven





PROSTREET
NEED FOR SPEED

írta · GregS

fejlesztő > *EA Black Box* kiadó > *Electronic Arts* web > *www.ea.com/nfs/prostreet*

Az EA kanadai brigádja még mindig a világ legnépesebb fejlesztőstúdiója - így aztán millió játékhoz van közük: többek között itt készül, minden EA Sports, ide tartozik a Tiburon, az évi nyolcmilliós eladást produkáló Madden NFL alkotói, és a Black Box is, akik a Need for Speed és NASCAR-szériákért felelős brigád.

A „Need for Speed" kifejezésről valószínűleg csak a legsötétebb kábítószer-elvonókúrákat is megjárt amfetamin-függők asszociálnak a szó szerinti fordítására, mi szerint „speedezni kéne", mindenki másnak, aki nem a Marsról, vagy egy kő alól szemlélte a videojátékok piacát az elmúlt bő évtizedben, egyből egy adrenalindús, felhőtlen autós száguldás jelenik meg a szép emlékek hatására könnybelábadó szemei előtt. Bizony hihetetlen, de idén lesz tizenharmadik éve, hogy az első NFS lemezét (illetve cartridge-ét) becsúsztattuk mára már a padláson porosodó PlayStationünkbe (avagy 3DO-nkba, Saturnunkba), hiszen PC-n csak valamivel később debütált a széria. 1995 óta nem kevesebb, mint tíz teljes értékűnek mondható rész jelent meg, így nem csoda, minden egyes évben lélegzetvisszafojtva vártuk, ugyan az EA-nél még milyen új ötleteket tudnak belezsúfolni, milyen új csavarokat tudnak hozni a sokak szerint a mamutkiadónál „szokásos módon lassan ellaposodó" szériába. Nos, őszintén szólva egyelőre csak három jelentős újdonságról tudunk beszámolni, melyek azonban jelentős mértékben képesek hosszútávon is hozzátenni a játékélményhez, és ez bőven több, mint amennyit mondjuk a Most Wanted vagy az Underground 2 tudott felmutatni annak idején. A grafikus motor és annak stílusa teljes ráncfelvarráson esett át, csodajárgányaink végre valahára törni is képesek és szimulációhoz jelentősen közelebb lévő, nagyobb kihívást jelentő vezetési élménnyel ajándékoznak meg bennünket. EAljen, EAljen sokáig, most pedig lássuk a részleteket!

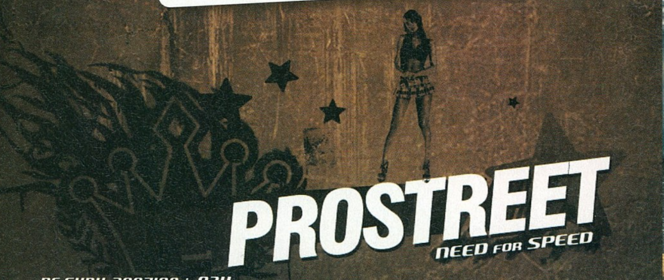
KANYONOKBÓL AZ UTCÁKRA

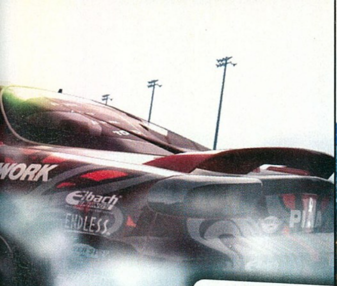
A versenyek stílusa, helyszínek szokásos módon változnak meg, variálódnak vissza újból. Ezúttal a Carbon éjszakai völgyeiből és illegalitásából a napfényes, szabályok és korlátok közé szorított utcai autóversenypályákra tevődnek át a helyszínek: ünnepelt, profi autóversenyzővé kell felküzdenünk magunkat az egyre komolyabb járgányok segítségével. Mindezeknek köszönhetően nem csak a játék hangulata változik meg, de a játékélmény is. A korlátok és falak közé szorított pályákon nem lesz lehetőségünk „kóborlásra", inkább a Toca sorozathoz közelítve precíz, az ideális íveket is használó vezetésre leszünk rákényszerítve. Mindebből már leszűrhető, hogy kocsink irányítása jelentősen elmozdul az utóbbi részekben kissé túlzásba vitt arcade stílustól a szimulátorok felé. Lesz egy-két ki-, illetve bekapcsolható vezetési segítség, de ami még fontosabb, ezúttal sokkal nagyobb tétje lesz minden kanyarnak, kocsink ugyanis először a sorozatban, láthatóan és érezhetően sérül. Egy-egy komolyabb hibánál szélvédőnk betörhet, háztetőnk eldeformálódhat, üvegeink kitörhetnek, felfüggesztésünk megrongálódhat, és mindezt érezni fogjuk kocsink irányíthatóságán is.

“A ProStreet több változást hoz, mint az utóbbi három NFS összesen!”

Felejsd el a nedves aszfaltot, az idei nagy grafikai villanás az élethű, gomolygó füst

Követve a mostani autós játékok és az elmúlt NFS-ek (t)rendjét, a huszonöt gyártó mintegy hatvan kocsijának mindegyikét maximálisan személyre szabhatjuk, értve ezalatt a belsőt – jobb motort, sebességváltót, féket stb. vásárolhatunk –, és a külsőt is. Az X360-as Forza 2-höz hasonlóan teljes mértékben egyedi mintákat, logókat, feliratokat hozhatunk létre, és ezekkel ízléses – vagy ha úgy tetszik, ízléstelen – módon teleaggathatjuk sérülékeny autónkat. Fontos apróság, hogy ezúttal a szépségre hajtó kozmetikázásunk is kihatással lesz magára a vezethetőségre is: egy elegáns spoilerrel a kocsink tetején, vagy neonvilágítással a kereknél lehet, hogy sokkal menőbb külsőt érhetünk el, de ezek bizony belepiszkítanak ezúttal autónk súlyába illetőleg aerodinamikájába! Versenymódok tekintetében egye-





lőre semmi eget rengetőről nem érkezett hír, szokásos módon lesznek többkörös és „hosszú pályás" futamok, ezen felül visszatérnek a gyorsulási versenyek, ahol a precíz kormányzás helyett inkább a pontos sebességváltásokra kell ügyelnünk. Sokak bánatára végül mégis visszatér a hosszú farolásokra koncentráló versenymód, de ezúttal itt is ugyanolyan lesz autóink irányítása, mint a sima futamokon, nem kell tehát egy teljesen új és idegen vezetési stílust elsajátítanunk. Hivatalos versenyekről lévén szó a zsernyákok ezúttal otthon maradnak fánkot rágcsálni, az viszont még kérdéses, hogy vajon visszatér-e bármilyen módon a Carbonban bemutatkozott csapatrendszer, ahol csapattagjainknak konkrét utasításokat adhattunk ki előrehaladásunk megkönnyítésének érdekében.

Az ígéretek szerint ezúttal a korábbiaktól eltérő és a világ több távoli pontját felvonultató, jóval változatosabb helyszínekre számíthatunk. Egyelőre csak egy kanadai „utca" csodálatos kinézetét csodálhattuk meg, ahol láthatóan nem csak a részletességi szint emelkedett meg jelentősen, de a versenypálya is sokkal vidámabb, élettel teli hangulatot áraszt a maga bohókás reklámtábláival, lebegő, színes lufijaival, animált nézőivel.

Az ígéretek szerint ezúttal a többjátékos módot is komolyan veszik: igazi kis online közösséget szeretnének kialakítani a ProStreet köré, melynek ideális alapját fogják képezni a szabadon cserélgethető alkatrészek, és a teljesen egyedien megalkotható autófestések, autócicomázások. Ráadásul az általunk összeállított-kifestett-feltuningolt gépet elmenthetjük egy apró méretű tervrajzba, és azt továbbvihetjük másik autónkra is, vagy akár kereskedhetünk vele az internetes aukciósházban. Ezzel egyrészt a művészi képességgel bírók hatalmas – virtuális – vagyonra tehetnek szert, másrészt meg sokkal egyszerűbbé válik a jól sikerült tervrajzok terjesztése is.

NOVEMBERTŐL AZ UTAKON

Az új NFS várhatóan nem csak hangulatában, de játékélményében is igen jelentősen megújul végre. A vezetés most már talán valódi kihívásokat is fog tartogatni, az autótörés és szépítgetési lehetőség pedig igen jelentős hangulati pluszt ígérnek a ProStreet-nek. A grafika pedig végre megkapja azt az odafigyelést, amit már évek óta megérdemelt volna a sorozat...

Karrierünk elején még nem tudjuk megtölteni a lelátókat; bezzeg később...!

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		VILÁGSIKER

Nappali futamok, csodálatos grafikával és megkomolyodott szimulációval... Sérülő autók, versenypályák - hát ezt nem vártuk volna a Need for Speedtől; igaz, panaszkodni eszünkben sincs, alig várjuk az új hangulatot!

GREG 5

PRO: Millió változás, javulás minden téren. Reméljük minden jól sül el...

KONTRA: Aki szokásos folytatást vár, nem fog örülni...

2007. IV

SEGA RALLY REVO

fejlesztő > Sega Racing kiadó > Sega web > www.sega.com

írta · RBaly

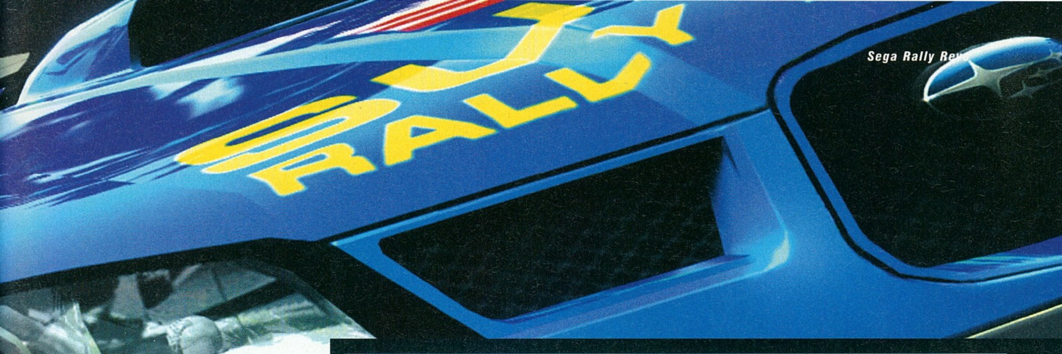
A nagy időt megélt sorozatok kitűnő alapot szolgáltatnak arra, hogy az ember elcsodálkozhasson, hogy peregnek az évek. Az idei ősszel érkező ütős játékdömping tagjaként érkezik a már bő egy évtizedes múltat magáénak tudó Sega Rally legújabb, s egyben legtöbb újítást hozó felvonása. A széria legtöbb videojáték társával ellenben a játéktermekben aratott óriási sikert – igaz, ebben része volt az akkoriban újdonságnak számító beülős automatáknak, valamint a még csak a szárnyait bontogató gyors háromdimenziós megjelenítésnek.

„Bár az igazi ralihoz nem sok köze lesz, élvezetes játéknak ígérkezik!"

A SÁR KÖZBESZÓL

Az úttörő első, a kötelező második, majd a csúfosan elbaltázott harmadik felvonás után a Sega Rallyt kvartetté duzzasztó új rész elsősorban nagyszerű grafikájával szúr szemet. Az igazi következő generációs látványvilág – amit a divatos szófordulat ellenére a mi generációnk is láthat –, nem csak az állak leesését, hanem a tisztes gépigényt is előre vetíti. A játék képi világa érzésem szerint magáért beszél. Nem az a fotorealisztikus megközelítés van itt, mint a Dirt esetében, mindinkább egy stilizált, szinte rajzfilmes a stílus – ha úgy tetszik, klasszikusan „szegás" grafikája van. Viszont ami nem csak látványelem, az az út minősége s annak kihatása járművünkre. Itt nem csupán egy szépen textúrázott talajról van szó: legfőképpen egy esőerdőben található út kiadós eső által sártengerré változtatott képével lehet a legjobban elmagyarázni ezt. Nem csupán az adott helyszín lesz így csúszósabb, hanem az autónk lóerőinek az útra való átvitele közben, a kerekei által kitúrt vájatok is megnehezítik majd a dolgunkat. Mozgásban ez egészen elképesztően néz ki, ahogy a látványos sár szétfröccsentésen túl a gumijaink feltúrják az utat, vagy épp az általunk és ellenfeleink által újraformált talajt „lekövetik". Mivel a játék egyik sajátossága, hogy köröket kell futni, és nem pedig szakaszokat teljesíteni, mindig más kihívá-

A veszett iramú dagonyázás a játék központi eleme lesz



Még az utolsó előtti helyezésért is hatalmas harc dúl

sok elé fog állítani minket a pálya, hisz például egy ideális méretű keréknyomban haladva gyorsabbak, míg egy túl mélybe belefarolva lassabbak lehetünk.

A további tényezők vonatkozásában a Sega Rallyban jártasoknak ismerős marad jóformán minden egyéb, tehát a régi rajongóknak nem kell aggódniuk a végett, hogy az alcímben szereplő forradalom áldozata lesz kedvencük. Az autókínálat – mely 34 darabot számlál –, ismét három kategóriára lesz osztva, úgy, mint négy- és két kerék meghajtásúak, no meg a korukra való tekintettel a klasszikusok. Számottevő különbségek (a karosszérián kívül persze) nem igazán lesznek az egyes gépek között, leginkább némi végsebesség- és kezelhetőségbeli eltérésekre lehet számítani. Ez persze nem válik a hátrányára, hiszen a Sega Rally sosem a szimulációról, mindinkább az adrenalinban gazdag, szélsebes, és a fizikai törvényeit sajátosan értelmező, árkád száguldozásról szólt, s ez most nem lesz másként.

80 FUTAM ALATT A VILÁG KÖRÜL

A küzdelmek közös színtéren fognak zajlani továbbra is, azaz helyben kell dűlőre vinnünk az aktuális verseny kimenetelét, nem pedig az óramutatók állását hasonlítják össze a bírák, mint egy „rendes" ralifutamnál. Az ellenfelek jelenléte azért is jelentős, mivel az utak minőségére ők is ugyanolyan befolyással vannak, mint mi, tehát egy jól belőtt útviszonyt a mögöttünk felkőrödők gyönyörűen át fogják alakítani – belátható, hogy erre felkészülni annyira majd nem igazán lehet, minden kör egy kicsit másképp fog festeni. Versengeni megannyi egzotikus tájon lesz lehetőségünk, kezdve az északi hideg területektől erdőn-mezőn és dzsungeleken át egészen a kies sivatagokig. Befolyással értelemszerűen a helyi körülmények lehetnek csak ránk. Ezen az autónkon esett sérülések sem változtatnak, a különféle horpadások, karcolódások, netalántán leszakadozó elemek csupán a látványosságot szolgálják.

A jelek szerint egy korrekt folytatás készülődik a Sega Racing stúdiójában – reméljük a következő alkotásuk a Daytona USA felújítása lesz. Bár csak egy újítást hoz magával, a sajátos hangulata miatt egy remek darabja lehet az őszi játékkollekciónak, főként PC-n, ahol ez a stílus sajnos szinte kihaltnak nevezhető. Mi feltétlenül visszatérünk rá.

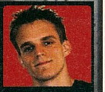
MULTIPLAYER

A játék PC-s verziója a jelenlegi tervek szerint lehetőséget nyújt majd arra, hogy együtt játszhassunk az Xbox 360-tulajokkal is. Sajnos a PS3-asok kimaradnak a buliból...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		70%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

Minden jel arra utal, hogy egy nagyszerű visszatérés előtt áll a régi kedvenc Sega Rally szériánk. Bizunk benne, a jelek nem bizonyulnak csalókának, és egy csodás árkád hangulató versenyjátékot kapunk a Segától.



RBALY

PRO: Pazar vizuális effektek, változatos táj és veszett száguldozás

KONTRA: Aki Colin-szégyenítő szimulációra vágyik, nagyot fog csalódni...

2007. III.

Új szezon indul | írta · Stöki

FIFA 08

fejlesztő > *EA Canada* **kiadó >** *Electronic Arts* **web >** *easports.com*

Ahogy azt megszokhattuk, a nyári uborkaszezon elején csorogni kezdtek a hírek az EA készülő FIFA-játékáról. Az EA Sports egyik legsikeresebb sorozata valószínűleg idén is nagyot szakít majd, ezúttal azonban másodkézből szerzett infók mellett személyes tapasztalatokról is beszélhetünk, mivel már most kipróbálhattuk a játékot.

Történt ugyanis, hogy az EA vancouveri részlege tucatnyi országból meghívott magához egy-egy újságírót és kétnapos stúdiólátogatás keretében bemutatták a FIFA 08-at a beavatott zsurnalisztáknak. Abban a szerencsében volt részem, hogy én képviselhettem hazánkat. Már az előzetes hírverés nagyságából is sejthető, hogy a FIFA 08 jelentősen megújul a 07-hez képest. Ez igaz a játékmenetre és a külcsínre is. A fejlesztők szerint a sorozat előző darabját még túl gyorsan írták át nextgen-konzolokra, ezért a FIFA 08 lesz az első, ami tényleg kihasználja az Xbox 360-ra és PS3 tudását. Minket azonban a jó öreg PC érdekel – nos, bár ezen a platformon is ígérnek csak itt látható effekteket és szépségeket, a változás itt inkább a játékmechanizmusban lesz észlelhető, ott viszont nagyon.

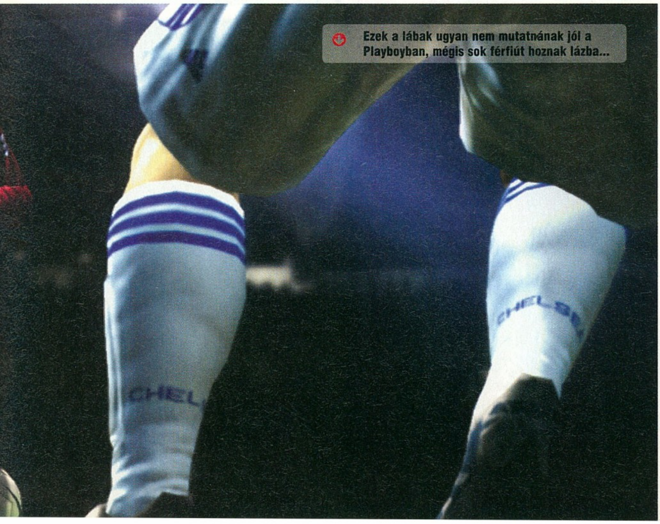
NETBAJNOKSÁGOK

A játék legnagyobb dobása a „be a pro", vagyis „légy profi" üzemmód, amit sajnos nem tudtam kipróbálni, mert még nem volt tesztelhető állapotban. Ilyesmit már láthattunk a konzolon régebben nagyot bukott Liberogrande Internationalban: az üzemmód lényege, hogy a játékos csak a virtuális focicsapat egyetlen csatárát, középpályását, hátvédjét vagy éppen kapusát irányítja. A csapattagok között nem lehet váltogatni, a játékos egyetlen ember szem-

„Idén is lesz magyar szinkron, méghozzá alaposan kibővítve, feljavítva!"

Az új cselezési metódus remélhetőleg végre működni fog

szögéből játssza le a meccset. Az EA ezt egy új kameranézettel fejelte meg, ahol a kamera nagyjából a focista vállán helyezkedik el, azonban a játékmód még így is rettenetesen unalmas lenne, ha nem lenne hozzá online támogatás. PC-n egyelőre egyszerre legfeljebb nyolc ember játszhat majd ezzel a játékmóddal, de az EA nem titkolt célja, hogy a későbbi folytatásokban olyan online meccsektől legyen hangos az internet, ahol mind a 22 játékost ember irányítja. A játék producere, John Booth szerint, ha minden jól megy, az online 11 vs. 11 mód nagyjából a 2010-es világbajnokságra készülhet el. Egyelőre kísérleti jelleggel mozdulnak el efelé – érezni, hogy ezt az üzemmódot tartják a FIFA egyik legtöbbet ígérő, ugyanakkor legkockázatosabb fejlesztésének. Mindenesetre, ha bejön a dolog, a határ a csillagos ég: a játékosok kaphatnak



Ezek a lábak ugyan nem mutatnának jól a Playboyban, mégis sok férfiút hoznak lázba...

A rivális

Június közepén a FIFA legnagyobb konkurensének számító Pro Evolution sorozatot gyártó Konami is felfedett néhány részletet a készülő Pro Evolution Soccer 2008-ról. A japán fejlesztők is keményen rágyúrtak az AI-ra, azonban nem egyszerűen a támadó- és védőtrükköket csiszolgatták, hanem egy új, teamvision becenevű featúrával is ellátták a játékot. A készítők ígérete szerint ez teljesen át fogja formálni a játékmenetet, a teamvision ugyanis olyat tud, amit focijáték eddig még soha: tanulni. Kifigyeli a játékos taktikáit és igazodik hozzájuk, tehát például, ha valaki jobbszárnyon szeret előretörni, számíthat arra, hogy a sokadik támadásánál már erősebb lesz ott a védelem. Ezen kívül a csapatok állapota és képessége is jobban meg fog látszódni a játékban, például, ha saját tizenhatoson belül eladjuk a labdát Robbie Keane-nek, szinte biztos a gól, ha viszont egy noname senkinek adjuk el, még bőven van esélyünk javítani. A további újítások között szerepel a jobb cselezési rendszer, a szabadabb csapatösszeállítás és persze a szebb grafika. A FIFA 08-hoz hasonlóan saját szériájában a PES 2008 lesz az első igazi nextgen-játék, ami megdolgoztatja az új gépekben rejlő vasat, és remélhetőleg ez azt jelenti, hogy a PC-s verzió is jóval látványosabb lesz, mint az eddigiekben.

Remélhetőleg idén már PC-n is így fog kinézni a fű...

RPG-szerű fejleszthető statisztikákat (ilyenek már a FIFA 08-ban is lesznek), online klánok, oppardon, fociklubok alakulhatnak, rendezhetnek virtuális világbajnokságot, kioszthatnak egy internetes Aranylabdát – bármi elképzelhető.

ÉRTELMES GÉPFOCISTÁK

A hagyományos játékmódokon is történtek jelentős fejlesztések, bár a bajnokság továbbra sem olyan összetett, mint a nagy riválís, a Pro Evolution Soccer széria Master League módja (és Booth az Eurogamernek úgy nyilatkozott, hogy nem is akarnak elindulni ebbe az irányba). Mégis, kicsit mintha a hardcore játékosok felé mozdulna el a FIFA 08: a „be a prót" leszámítva a játékmódok nem változnak sokat (a menedzsermód bővül kicsit, és megjelent egy új multiplayer mód, az egykapuzás), az AI, a labdafizika és az irányítás viszont érezhetően profibb lesz. A mesterséges intelligencia rengeteget okosodott, és ezt úgy mondom, hogy a vancouveri látogatáson hat-hét teljes meccset lenyomtam a PS2-verzióval. A FIFA 07-ben a gép védekezése nem volt túl fényes, ezért hiába támadott jól, egy idő után a védelem lyukait kihasználva tíz meccsből kilencszer simán meg tudtam verni. A FIFA 08-ban viszont a gép kétszer lealázott, mire harmadszorra nagy nehezen és némi szerencsével sikerült megvernem. Sorra csődöt mondtak a megszokott trükkjeim, mert az ellenfél védelme gyorsabban felállt és jobban összezárt, szóval az új játék AI-járól szóló reklámszöveget nyugodtan el lehet hinni.

Picit bővülnek az irányítási lehetőségek is: jobban lehet többek között passzot kérni és kapura rúgásra biztatni a labdát birtokló csapattagot, és saját mozdulatsort is lehet majd tervezni. A játékba bekerült még néhány új szabály (például már a kapus is kaphat piros lapot), és mindenképpen beszélni kell még a labdafizikáról is. Az AI mellett talán ez a leglátványosabb újítás, amit szintén kipróbálhattam az X360-as verzió egy

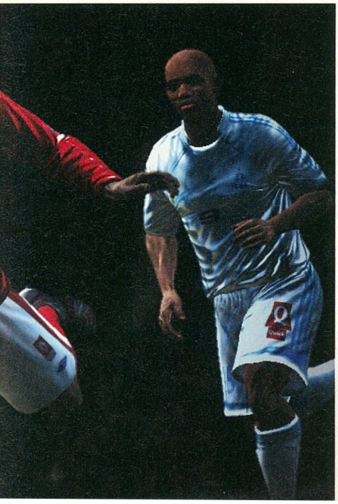
“Nagyon reméljük, hogy végre a konzolos látványt kapjuk meg PC-n is!”

minijátékában, amiben a virtuális Ronaldinhóval lehetett gyakorolni a kapura rúgást. Ronnie először jobboldalt találta el a labdát, mire az balra ívelt. Másodszorra telibe kaptam, de a közepénél kicsit lejjebb, ezért nagyobb ívben szállt a labda a kapu felé. Harmadszorra lassabban futottam neki és egészen alul találtam el a lasztit, aminek néhány szánalmas pattogás lett az eredménye. Ennyiből is látszik, hogy egészen új labdafizikát kapunk a FIFA 08-ban, a labda és a játékos még inkább függetlenítve lesz egymástól, és nem csak arra kell figyelnünk, hogy eltaláljuk a bőrt, hanem arra is, hogy hogyan találjuk el.

Torresék a '98-as szezon óta az idén voltak a legjobbak

HARMINCEZER STOPLIS CIPŐ

Ha már Ronaldinho szóba jött: a FIFA-játékok egyik legnagyobb vonzereje mindig is a megvásárolt eredeti licencek, autentikus játékosmodellek és csapatösszeállítások voltak (és ez az a pont, ahol Pro Evoék csúnyán alulmaradnak). A FIFA 08 készítésekor e téren is kitettek magukért a fejlesztők: a virtuális Ronaldinho azért mozog olyan élethűen, mert az igazi Ronnie volt szíves magára ölteni a vancouveri motion capture-stúdió (a legnagyobb a világon) egyik sztreccsruháját, és néhány felvétel erejéig mozdulatsorokat gyártott a játékhoz. Rajta kívül még hatan vállalták ugyanezt, illetve azt, hogy a játék reklámarcai lesznek: Klose, Sergio Ramos, Ribery, Barnetta, Ivanschitz és Malouda. Velük együtt tizenötezer játékos szerepel a FIFA 08-ban, ami 2500-zal több, mint a FIFA 07 játékosainak száma és éppen 13 800-zal több, mint a ProEvo 6 játékoskészlete. Érthető módon ezek között elvétve találunk csak magyarokat, legfeljebb egy nemzeti tizenegy erejéig, ugyanis hiába találjuk meg a programban a mexikói és néhány afrikai ligát is, az NB I-nek csúfolt fesztiválon szereplő falábúak nem érdemelték ki, hogy az EA beválogassa őket a legfontosabb tizenötezer közé…



A FIFA 08 a sorozat eddigi legígéretesebb darabja. A tuningolt látvány miatt örülhetnek, akik PC-t vagy nextgen konzolt tartanak otthon, a játékmenetbeli újítások (igazi újítások, nem csiszolgatások!) pedig minden platformon ütni fognak. Remek futballszezon elé nézünk!

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		60%
VÁRHATÓ SIKER		VILÁGSIKER

A FIFA-sorozat újításaira amúgy sem lehet nagy panaszunk mostanában (bár a BL-epizód mellefogás volt), és ez az idei résszel sem fog megváltozni. Új játékmódok, megújult irányítás, kibővült tartalom, még jobb magyar szinkron...

STÖK!

PRO: Megújult mesterséges intelligencia, Be a Pro játékmód

KONTRA: Nagyon reméljük, hogy PC-n is megkapunk mindent

2007 IV.

Birodalom, harmadszorra

írta · Kredenc

EMPIRE EARTH 3

fejlesztő > Mad Doc kiadó > Vivendi web > www.empireearth.com

A Mad Doc Software stúdiót a Massachusetts állambeli Andoverben 1999-ben hozta létre Ian Lane Davis, egy elismert MI-szakértő és programozó. Arról váltak ismertté, hogy befejezték a Star Trek: Armada II-t, és a Looking Glass által félbehagyott Jane's Attack Squadront, majd jött az Empire Earth besegítés, valamint a Dungeon Siege kiegészítő lemeze. Összértékesítési mutatójuk immár meghaladja a tízmillió példányt.

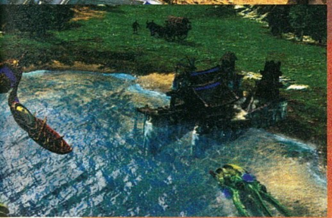
Az Empire Earth története legalább annyira zűrzavaros, mint a hátunk mögött hagyott huszadik század. A korábbi AoE-fejlesztő Rick Goodman által létrehozott Stainless Steel az első rész után nekiállt egy oldalág kifejlesztésének (ez lett a közepesre sikerült Empires: Dawn of the Modern World). Eközben a Mad Doc bedolgozóként nekiugrott az EE kiegészítőjét elkészíteni, majd azzal a lendülettel a második felvonást, illetve annak expanzióját is – ezenközben az SS a Rise & Fall: Civilizations at War fejlesztésének hajrájában, 2005 végén szép csöndben kiszenvedett...

A GLOBALIZÁCIÓ ÉS AZ „ÉLŐ BOLYGÓ"

Nos, a Mad Doc még él és virul, és az EE2 bearanyozása után előbb fél-, majd teljes gőzzel nekiállt a stabil rajongóbázissal rendelkező széria harmadik etapját is elkészíteni. Ez az új jövevény kissé különbözni fog testvéreitől, persze az aspektus, ami miatt sokan annyira imádják a sorozatot, megmarad: ismét végig kell pofozkodnunk a teljes emberi történelmet és e többre hivatott sárgolyót. Ezúttal három régiónk lesz (Nyugat, Távol-Kelet, Közép-Kelet), mindegyik saját játékstílussal és „személyiséggel" rendelkezik, egyedi egységekkel, épületekkel.

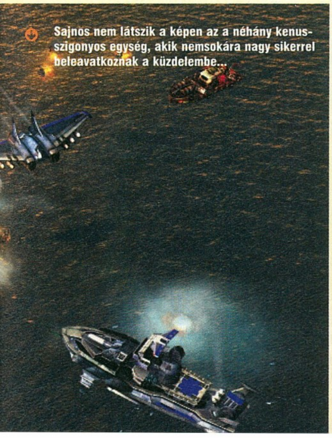
No. 2 PC GURU

Az EE3 talán legnagyobb dobása, amivel kiemelkedhet az RTS-ek mezőnyéből (és amivel máris elválik testvéreitől), a World Domination. A szólómód ugyanis nem három, az egyes régiókra lebontott, előre szépen kidolgozott szcénákból áll, hanem egyetlen, globális uralomhoz vezető kampányt fogunk végigjátszani. Homokozónk a virtuálisan



Azt hiszem a fair play szellemiségét még nem kutattuk ki

megformázott Föld, melyet a készítők 60, provinciának elkeresztelt skirmish pályára osztottak. Szabadon választhatod ki, hogy honnan kezded meg a hódítást és mely történelmi korból, sőt azt is, hogyan végzed azt el, ugyanis rengeteg, hatalmas, több provinciát érintő küldetések is felbukkannak majd, és rajtad áll, ezeket elvállalod-e. Eme impozáns kalandban saját történelmedet írod meg, hiszen az általad felépített épületek, városok tovább „élnek", fejlődnek még akkor is, ha te már a glóbusz ellentétes pontján hadakozol – sőt egy arra tévedő ellenfél el is foglalhatja azokat. Gazdaságodat globálisan kell menedzselned , a provinciákat kormányzók felügyelik és igazgatják, így neked leginkább a hódításokkal kell majd foglalkoznod. Természetesen nemcsak a „holt anyag" marad meg a – bevallottan a Total War szériára is hajazó – háborúk és igázások nyomán, hanem a legénységi állomány is, legalábbis azon szerencsések, akik túlélik hadvezéri tény-



Sajnos nem látszik a képen az a néhány kenus-szigonyos egység, akik nemsokára nagy sikerrel beleavatkoznak a küzdelembe...

kedésed. Egy interjúban arra a kérdésre, hogy e folyamatos játékmódban az egyik csatából a másikba átvihető egységek más hasonló RTS-ekben látott módon fejlődnek-e és szintet léphetnek-e, a játék projektvezetője, Matthew Nordhaus érdekes választ adott: bár az egyes egységek nem szereznek tapasztalati pontokat, ám maga a Birodalom igen, vagyis e kontextusban úgy kell kezelned az általad irányított hatalmat, mintha egy önálló karakter lenne. Azaz XP-t gyűjt, ezáltal új cuccokhoz jut (épületek, technológiák), növeli statjait (territóriumok, erőforrások), sőt új skillekre tesz szert.

A játékba egy világméretű technológiai fát építettek be, melyben az egész birodalomra érvényes képességeket találsz. Mindehhez járulnak a hősök is, izgalmas speciális képességekkel és eszközökkel, melyek nagymértékben befolyásolhatják a játék végkifejletét.

LÁSD, JÁTSZD, SZERESD...

A multiról szólva egyelőre a biztos pont a nyolc résztvevős skirmish; a fejlesztők épp azon vannak, hogy ez a – játékosonként alaposan testre szabható – mód kellően szórakoztató és kiegyensúlyozott legyen, és amint ez megvan, úgy lépnek tovább, azaz építenek be esetlegesen újabb többjátékos mókákat. A modderek is örülhetnek, mert a játékhoz írt fájlrendszer sokkal barátságosabb, mint elődje, és a készítők is bőséges tudásanyaggal támogatják majd a kreatívokat, sőt a piacra dobás után még további segédeszközökre is számíthatunk. Könnyű dolgom van a végszót illetően, elég beillesztenem az említett projektvezetői nyilatkozat utolsó mondatait: „A játék kissé eltávolodott az első két résztől, de reméljük, a rajongók adnak neki egy esélyt, és nem ítélik el, csak mert nem úgy néz ki, mint egy Empire Earth játék. Változtatás nélkül megtartottuk az EE értékeit: korokon átívelő fejlődés és a világ leigázása. Nagyon kemény munkát végeztünk, hogy könnyen kezelhető, szórakoztató, és stabilan játszható stuffot tegyünk le az asztalra. A tervezőcsapatban mindenki játékos, és minden erőfeszítésünkkel azon voltunk, hogy az EE3 egyedi élményt nyújtson." Nos, ősszel kiderül, az „őrült dokik" e szavai valóra válnak-e...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 80%

BEFUTHAT

Az egész történelmet átölelő kampány mindig is a széria legnagyobb vonzereje volt, a World Domination mindezt magasabb szintre emelheti, a skirmish, a csinosabb grafika, a jobb MI pedig felteheti rá a koronát.

KREDENC

PRO: A Word Domination, a szebb külső, a „több csata, kevesebb menedzselés" elv

KONTRA: Nagyon sok melót kell ölni az MI-be és a kiegyensúlyozásba, hogy mindez működjön...

2007 IV.

Gyerekjáték lett a városirányítás...

SIMCITY SOCIETIES

fejlesztő > Tilted Mill kiadó > Electronic Arts web > simcity.ea.com írta · Hredenc

A város- és birodalomépítő szupercsapatot, az Impressiont 2004-ben zárta be a tulajdonos Vivendi. A főtervező és általános igazgató, Chris Beatrice, az üzleti főnök Peter Haffenreffer, és a tervező Jeff Fiske már korábban, egy 2001-es vezetőváltáskor elhagyta a céget, és megalapította a Don Quijote-i nevű Tilted Mill stúdiót. Első játékuk, a 2004-es Immortal Cities: Children of the Nile, a Pharaoh szellemi örököse bíztató kezdet volt...

SimCity. Legenda, utolérhetetlen mestermű – számomra, és mindazon milliók számára, akik ma is naponta építik újabb és újabb városaikat. No de, ez a múlt. A jelen az, amit Will Wright, a tervezőgéniusz már 2004 májusában megfogalmazott: mai világunkban a SimCity bonyolulttá vált. Igen barátaim, az emberiség nagy része, úgy tűnik, képtelen arra, hogy átlásson egy ilyen összetett és bonyolult dolgot, hogy megértse, ha egy várost felépítek, akkor vízvezetéket kell fektetnem a föld alá, erőműveket kell építeni, kezelni kell az egyre nagyobb szemétkupacokat, és hiába a csillogó díszletek, ha nem teremtek munkahelyeket, a település elnéptelenedik. Ez nehéz dolog. Egy új SimCitynek tehát nem előre, hanem vissza kell lépnie, igazodva a „leülök és végigjátszom" típusú átlagfelhasználóhoz, rétegjátékból populáris, jól eladható címmé válva.

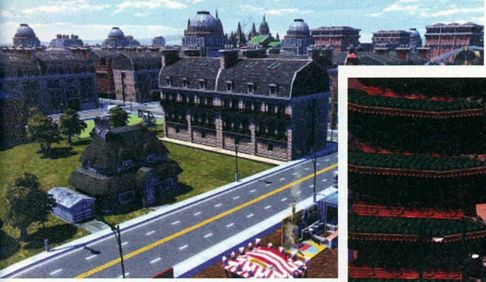
Ezek a gondolatok fogalmazódtak meg az EA döntéshozóinak fejében, és mivel a Maxis – a hivatalos megfogalmazás szerint – a Spore munkálataival van elfoglalva, kerestek egy csapatot, akik terveiket megvalósítják, és ez lett a jó iparosmunkákat hegesztő Tilted Mill. Az új játék nevében ugyan hordozza a SimCity kifejezést, lelkében azonban nem. Hogy ehelyett mi lapul benne, ezt mutatja be jelen cikk, melyben igyekszem objektív lenni, félretéve lelkem háborgását.

KULTÚRA, ENERGIA, MIAZMÁS

Az egyelőre munkacímként aposztrofált Societies megpróbálja keverni a SimCity és Sims sorozatokat, azaz már nemcsak polgármesterként formálhatjuk a települést, hanem annak minden egyes lakosát is pesztrálnunk lehet, sőt kell. A címválasztás (társadalmak, közösségek) magyarázata is egyszerű: a fejlesztők azon törték a buksijukat, hogy mi teszi egyedivé az egyes városokat, mitől különbözik mondjuk Párizs és Mekka, míg végül rájöttek a hatalmas titokra: az azokat megépítő társadalom, és annak kultúrája. Nos, a játékba ezt építették be, ám hogy hogyan, az egy kis csavart tartalmaz.

Első körben kidobták a zónás megoldást, azaz a SimCity leglényegét, amikor felparcelláztad a területet ipari-, lakó- és kereskedelmi övezetekre, melynek nyomán aztán kinőtt a földből a város. Ehelyett az egyes épületeket kézzel, egyenként pakolhatod le. A Tilted Mill által „forradalmi eszközkészletnek" nevezett megoldás lényege, hogy az épületek mindegyike úgynevezett szociális energiát áraszt magából, ezekből hatféle lesz: Wealth (vagyon), Industry (ipar),

Nem, ez nem nyomornegyed, hanem egy sajátságos építészeti stílus: az elátkozott ház

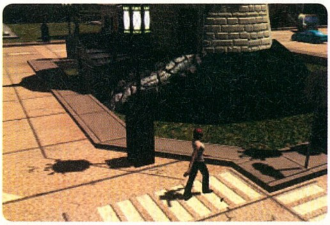


A stílusok keverése érdekes látképpel ajándékozhatja meg a polgármestereket

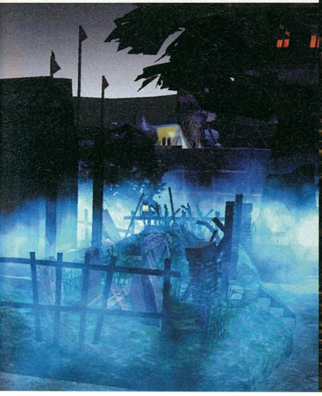
Obedience (engedelmesség), Knowledge (tudás), Devotion (vallásosság), Creativity (kreativitás). Ahogy a különféle épületeket lerakod egymás mellé, úgy szabadítod fel, vagy épp nyeleted el ezen energiákat, és ez határozza meg a város milyenségét, mely annak megjelenésében (beleértve a textúrákat, fényeket, zenét), polgárai viselkedésében manifesztálódik. Hogy megvilágítsam mindezt: ha egy csöndes, nyugodt kisvárost akarsz létrehozni, kolostort és farmokat pakolsz egymás mellé (vallásosság), ha kreatív környezetet, kastélyokkal és mézeskalács-házikókkal (ismétlem: Mézeskalács. Házikó.) dekorálsz, ha a tudásra alapozol, azaz mondjuk egyfajta egyetemvárost favorizálsz, mindenféle oktatási intézményt szórsz le, ha pedig egy utópisztikus, orwelli metropolisz a vágyad, kormányépületekkel, titkosrendőrséggel, hasonlókkal szórod tele a térképet. Amint ez elkészül, a játék motorja ezen energiákat értelmezi, és ennek alapján átformálja a várost – a vidéki, amish/buddhista megoldás kék eget, zöldellő réteket hoz magával, a cukormázas fantáziavilág sárga téglaúton zötyökölődő konflisokat, a „parancsváros" ragvó éggel, baljós atmoszférával, az épületeken megjelenő térfigyelő kamerákkal nehezedik lakói vállára. Az energiákból egy városban kétféle lehet, ezek a párok, az úgynevezett profilok előre meghatározottak (tudás + kreativitás, vagyon + ipar, stb.), számuk tucaton felül van, mindez a változatosságot és az újrajátszhatóságot szolgálja.

A NÉP, AZ ISTENADTA NÉP...

Nem véletlenül írtam, hogy a „lakók vállára nehezedik", hiszen a városépítés most csak azt a célt szolgálja, hogy a nép életkörülményeit befolyásolja az energiákkal, ugyanis a lényeg, hogy a „plebej" elmenjen melózni, mert abból tudunk pénzt szerezni, és így továbbépítkezni. (Egyébként az a tény, hogy a lakosokat egyenként molesztálhatjuk, az egyesével lepakolható épületekkel együtt azt is jelenti, hogy ezúttal sokkal kisebb léptékben kell gondolkodnod, inkább egy nagy faluként elképzelve a települést, ahol néhány száz lakos él.) Mindehhez leginkább boldogságot, elégedettséget kell teremteni, mint egyfajta erőforrást, de persze a „cél szentesíti az eszközt". Ennek megértése ismét az energiákban rejlik.



Egy módja a mi bukszánk felhízlalására, ha lakosainkat szépen kifosztjuk...



Forr a játékártársadalom

Abban a pillanatban, ahogy megjelentek az első hírek és képek a Societiesről, a SimCity-rajongók milliós közössége szó szerint felrobbant. A Tilted Mill fórumán „Megöltétek a SimCityt” topikot hoztak létre, ahol „tetemre hívták” a készítőket. Chris Beatrice, a TM főnöke sajnos elég szerencsétlen hozzászólást írt ide, ebből pár idézet: „Amint az új SC piacra került, nyilvánvalóan rátok fogjuk bízni, hogy eldöntsétek, szeretitek-e, vagy gyűlölitek... vagy a kettő között álltok, vagy egyáltalán akartok-e vele játszani. Remélem, ki fogjátok próbálni, és őszintén bízom benne, nem ítélitek el látatlanul csak a címe vagy néhány webszájt előzetes spekulációja miatt. Ám senkit nem akarok félrevezetni: ez a SimCity nem egy realisztikus város-szimuláció lesz, amely, megértem, túl sok, tekintettel magára az SC-re. E fölött senki nem huny szemet. És ha teljesen elfordultok, feldühödve egy olyan játék puszta gondolatától is, mely SimCity névre hallgat, de nem egy részletes, realisztikus város-szimulátor, én abszolút megértem ezt a nézőpontot, és abszolút tisztelem is.”. Ez olaj volt a tűzre, a nem túl szalonképes reakciók miatt pár nap múlva Beatrice úr kénytelen volt újból megnyilatkozni: „Kristálytisztává kell tennem: mint minden SimCity cím, ez is városépítő játék lesz. Ez egy városépítő szimuláció. Ez egy város-szimuláció. Ez egy városi szimulációs játék. Ez egy játék, melyben városokat építesz. Csak éppen nem a realizmusra és a részletekre fókuszál (ám egyikben sem szenved hiányt)”. A közösség ennek ellenére nem enyhült meg, és még mindig nagyon feszült a helyzet; a PetitionOnline.com weboldalon ezer felett jár a tiltakozók száma.

tás megmarad, azaz mind a hat „energiaosztály” három szekcióra bomlik: homes (lakóépületek), venues (szórakozási célú, kereskedelmi objektumok, bevásárlóközponttól bárokig), és workplaces (gyárak, üzemek). Ha egy iparvárost építesz sok üzemmel, olcsó házakkal, természetesen jó munkásemberek lepik el a várost, így nekik italárudákat, kocsmákat kell építened. Ám az épületek egy része speciális attribútumokkal bír, így például esetünkben egy Dive Bar („késdobáló”) nagy mennyiségű boldogságot termel, viszont arra figyelned kell, hogy a tajtrészeg melósok hazataláljanak, tehát közel kell építened ezeket a lakóépületekhez, és persze a rendőrségnek is kicsivel több melója lesz. Ilyen örömforrás minden energiához tartozik, például a Devotion esetében a Dojo szerzeteseket képez, akik a városban harcművész bemutatókat tartanak, ezzel okoznak kellemes perceket a nézőknek, sőt néha egy-egy Mester is felbukkan, aki a bűnözők ellen is hatásosan fellép. A kreatív városban a Spirit Squad Room pomponlányokat képez, hogy mosolyt csaljanak az arcokra, a gazdagok paradicsomában a Wall Street jelenik meg, hiszen itt a „sok pénzből még többet” az örömforrás, a tudósoknál felhőkarcolók törnek az égre, mely a benne lakókat látja el boldogságbó-

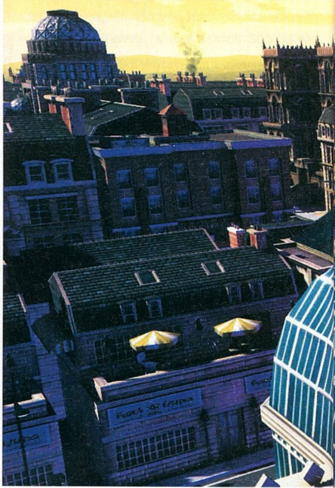
„A Societies ugyan rengeteg rajongót kiakasztott, de ettől még lehet jó...”

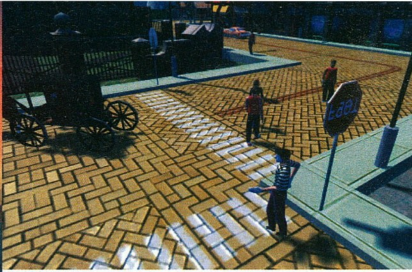
nusszal. Orwelli társadalmadban a Gondolatok Minisztériuma neveli engedelmességre a népet, és képzi a Men in Black seregét, akik a rendbontó pantomimeseket és egyéb művészeket távolítják el az utcákról; itt tehát nem a boldogságra kell hajtanod, hanem egy működi parancsuralmi rendszert kell létrehoznod.

KÜLDETÉSES SZABADJÁTÉK...

Hogy a játékosokat stratégiai megfontolásokra késztessék, és még a könnyített játékmenet ellenére is fogják a kezüket, a fejlesztők kitalálták egy küldetésen alapuló struktúrát. Ennek megértéséhez megint vissza kell nyúlnunk az alapjátékhoz. Az egyszerűsítés csúcsa, hogy mindent, ami „bonyolulttá” (más értelmezésben: realisztikussá) tette a szériát, kidobtak belőle: nem lesznek tanácsadóink, nem kell vízzel és árammal törődnünk, az egyetlen infrastruktúra, amire figyelnünk kell, az úthálózat. Bár a játék tartalmazza a különféle statisztikai nézeteket, a bűnözéstől a

A modern városokban már nem csak nejlonruha a viselet, de repülő autók is vannak





Pár éven belül ezek a területek a belvároshoz fognak tartozni...

területek értékén át a szociális energiák eloszlásáig, ismét csak a „felhasználóbarát” elv alapján a legfontosabb változásokról a város általános atmoszférája, lakosaid viselkedése tájékoztat. Ha simjeid elégedetlenek, nem mennek munkába, sőt hangot is adnak nemtetszésüknek (lásd: vandalizmus), amely bezárt boltokhoz, üzemekhez vezethet. Sőt, és itt jön az új megoldás: különböző részfeladatokat is kapsz, melyek attól függnek, milyen „energiát” választottál, azaz ha az engedelmesség a fő csapásirány, ezt elősegítő küldetéseket vállalhatsz be, melyek kettős célt szolgálnak. Egyrészt segítenek abban, hogy valóban funkcionáló várost építs, és véletlenül se akadj el, másrészt a játékba implementált 350 épületnek, építménynek csupán 15%-a érhető el az első kapavágáskor, a többit a választott energia és az elvégzett missziók teszik elérhetővé. Ráadásul jutalmuk globálisabb kihatású; ha például megépítesz egy működő orwelli várost, megkapod a „Master of Puppets” kitüntetést, mely felold jó pár engedelmesség-alapú épületet, és ad 15 Obedience pontot, amit ettől kezdve minden új város alapításánál megkapsz.

PLETYKA...

Az a pletyka járja mostanában, hogy az EA egy régebbi stratégiai játékát is meg akarja újítani: a Theme Hospitalról van szó, amelynek új részében persze simeket kell gyógyítani...

SZÍNES-SZAGOS, BEFEJEZŐS

Maga az interfész nagyjából követi a Maxis-féle dizájnt, azonban hatalmas, tarkabarka ikonok igyekeznek az egységsugarú felhasználót azonnal a megfelelő információhoz juttatni. Arról, hogy minél könnyebben leszórhassuk az egyforma épületeket, egy Sims 2-es szemcseppentő eszköz gondoskodik.

A kamera a Caesar IV hagyományait követi, nem a szériáét, így alacsonyabban, talajközelben helyezkedik el, hogy jobban megfigyelhesd a lakók életét. A kinézetről azt hiszem, árulkodnak a képek; az SC4-hez képest szerintem igen „látványos” a visszalépés, ám ha nem hasonlítom ahhoz, saját jogán egyéni ízléstől függően még elviselhető, de mondom, ez erősen szubjektív dolog. Kapunk szerkesztőt is, mellyel saját épületeket hozhatunk létre, és természetesen ezeket, valamint kész városainkat megoszthatjuk majd az online közösséggel.

A summázat most különösen nehéz számomra. Nem akarok a mérleg nyelve lenni, és nem is ítélem el a dolgot. A fentiek akár jól is sülhetnek el, lehet ez még használható játék, a gond végül is nem ez. A gond az, hogy a helyzet ugyanaz, mint például a C&C Renegade vagy a StarCraft Ghost esetében: mindegyik életképes volt, csakhogy a közösség elutasította őket, épp azért, mert egy olyan franchise-ba próbálták beletuszkolni őket, mely nem erről szólt. A SimCity-széria egy realisztikus városépítő szimuláció, urbanisztikai oktatási segédanyag. A Societies gyakorlatilag teljesen ellentétes e szellemiséggel, Will Wright örökségét a mai korra jellemző popularizmus, „ne gondolkodj, játssz” elv oltárán feláldozva. Ha a kiadó/fejlesztő elhagyja a SimCity előtagot, más a leányzó fekvése, így viszont csak fölös indulatokat keltenek, és rossz startpozícióba állítanak egy egyébként jó alapötlettel bíró, önmagában az említett, és egyáltalán nem lenézendő és lebecsülendő játékosrétegnek valóban élvezhető terméket. De a játékot és a fejlesztőt ne bántsuk, ők ártatlanok benne; biztos, hogy megtalálja a maga közönségét a cucc, és én is kíváncsian várom, mi lesz belőle. Aztán meglátjuk...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		75%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

Egy játék, mely önmagában még talán érdekes is lehetne, ám hogy ezt egy bejáratott franchise részeként, egy milliós rajongótáborral rendelkező, a játéktörténelem részévé vált cím „evolúciós lépéseként” akarják eladni, az meglehetősen és finoman szólva merész döntés...

KREDENC

PRO: Az alapötlet érdekes, 10-12 évesek számára használhatónak tűnik

KONTRA: Minden más lett; egy SimCity, amiből hiányzik minden, ami SimCity...

2007 IV.

Párizs felszabadítása - új módszerrel... írta · Jatfield

SABOTEUR

fejlesztő > Pandemic kiadó > Még nincs web > www.saboteurthegame.com

A U2 Bonóját is befektetői között tudó Pandemic nem tartozik a legrégibb stúdiók közé, mégis számtalanszor bizonyították rátermettségüket, legyen szó a rájuk bízott Star Wars franchise, az emberiség elpusztításán ténykedő idegenek inváziója vagy zsoldos katonák észak-koreai kiruccanásának feldolgozásáról. Most épp a világháborúba látogatnak el, ám nem a megszokott FPS keretében.

Ha van műfaj, aminek rajongói folyamatosan az örökké termő fa tövében érezhetik magukat, az a második világháborús akciójátékoké. A monotóniát kitűnően tűrő fejlesztőcégeknek és a kockázattól mélységesen irtózó kiadóknak hála a téma végletekig ki van aknázva, egészen addig a szintig eljutottunk, hogy a második világégés és a kreativitás szinte összeegyezhetetlen fogalmaknak tűnnek...

EGY ÍR PÁRIZSBAN

A rövid póráz legfeljebb a szupertitkos náci fejlesztésekig engedi elkalandozni a készítőket, esetleg utolsó esélyként elkószálhat a fantázia egy alternatív idősíkra, de nem meglepő, ha ez sem elégíti ki azokat, akik beleuntak már az agyonnyúzott klisékbe, újra és újra felhasznált helyszínekbe és számtalanszor a képernyőkre idézett eseményekbe. Azok pedig, akiket már eleve teljesen hidegen hagytak ezek a játékok, abban a hitben élhettek, hogy nem maradtak le semmiről, eltekintve jó néhány strigulától a végigjátszott játékok képzeletbeli listáján. Legalábbis egészen eddig így volt ez, nemrég ugyanis a Pandemic bejelentette, hogy merőben új oldalról közelít a témához. Fogtak egy néhány elejtett megjegyzés alapján valós, ám teljesen valószerűtlen figurát, egy érdekes szituációt,

A Pókember korai őse is hasonló problémákkal kellett, hogy megküzdjön, mint pirosruhás unokája

Nagy adag Indiana Jones, késhegynyi Sam Fisher, és kész is van az új hős!

és azért fél fenékkel a hanyatló hullámon lovagolva a második világháború idején megszállt Franciaországba helyezték őket, miközben arról is gondoskodtak, hogy a játékosok imént említett csoportját is célba vehessék arra hivatkozva, hogy ahogy az Indiana Jones sem volt második világháborús film, pusztán a történelmi környezet a Saboteurt sem teszi azzá. Ez a háború rengeteg olyan történetben is szerepel, melynek hősei nem viseltek egyenruhát, szeretik hangoztatni a fiúk.

> „A Saboteur végre új színt hoz a világháborúba. A feketét...”

Ilyen fickó Sean is, akit ír létére Franciaországba sodor az élet a lehető legrosszabb időben, és Párizsban ragad a náci megszállás éjszakáján. Nem is célja, hogy felvegye a gonosszal a küzdelmet, sőt igazából maga a háború sem foglalkoztatja egészen addig, amíg a szeme láttára egy osztagnyi náci ki nem végzi néhány barátját, és ezek után sem a Harmadik Birodalom harci gépezetének megállítása lebeg a szeme előtt, hanem a bosszú. Előfordulnak persze a fények városában olyanok is, akik bajtársat látnak hősünkben, aki addig nem nyugodhat, amíg egyenként le nem vadászta célpontjait, de Sean leginkább mégis magányos farkasként jellemezhető, és elsősorban saját ökleire és tapasztalatára támaszkodik. A fejlesztők szeme előtt John McClane lebegett példaként a figura megalkotásakor, aki átlagosnak tűnő zsaruból lesz az a fickó, aki vérfoltos atlétatrikóban kaszkadőrködve menti meg a világot, de legalábbis közvetlen környezetét a fenyegetéstől. Ennek megfelelően, bár rendelkezik jártassággal jó pár dologban, ami hasznára válhat a történet során, ír barátunk nagy fejlődésen fog keresztülmenni a történet végére.

Attól nem kell tartanunk, hogy tevékenységünk árnyékról árnyékra osonásban vagy harci szituációban az életünkért való könyörgésben fog kimerülni, a főszereplő ugyanis igazi utcai polihisztor. Autóversenyző és -szerelő, nőcsábász és kocsmatöltelék Sean, aki soha nem hátrált még meg egyetlen fenyegetően feltartott ököl láttán sem, és ezen képességeit használni is lesz alkalmunk az ígéretek szerint.

AZ AKARATLAN MEGMENTŐ

Mivel katonai képzettsége nincs a főszereplőnek, legalábbis a játék elején a leggyakrabban használt eljárás az ellenfelek elintézésére a közelharc lesz. Kifinomult és akrobatikus jellegű mozgásra természetesen nem érdemes számítani, hiszen a kocsmai verekedések ritkán adnak alkalmat kung-fu trükkök elsajátítására, de a fejlesztők szerint nem kell aggódni a látványos jelenetekért, Sean vasöklei és medveszorítása garantáltan alkalmasak lesznek a játékosok lenyűgözé-

Kísért a múlt

Ugyan nem nehéz a játék vizuális megoldásaihoz hasonlót találni a közelmúltban sem, azok, akik egészen a ravatalig kísérték a Commodore 64-et, emlékezhetnek egy platformjátékra, ami kísértetiesen hasonló ötletet alkalmazott a hangulatfestésre. A gépben fellelt és addig csak demo-készítők által kihasznált bugnak köszönhetően forradalmi sebességgel és látvánnyal megáldott Mayhem in Monsterland a bébi triceratopsz főhőssel és a hatalmas sárkánynak gyűjtögetett varázsporral közelebb állt ugyan egy LSD-s látomáshoz, mint egy valós történelmi korszakhoz, de a játékos tetteit ugyanilyen pályaszínezéssel jutalmazta, mint most a Saboteur.

Csak rajtunk múlik, hogy milyen úton-módon színezzük ki Párizst

A vér akkor is vörös, ha monokróm náci világban bunyózunk...

sére, elvégre egy tökön rúgás is lehet legalább olyan meggyőző, mint egy Chuck-féle forgórúgás-torokütés kombináció. Hősünk szerencséjére az ellenséges katonák felsőbbrendűségük biztos tudatában nem túl óvatosak, így könnyen előfordulhat, hogy lőszerpocsékolás helyett ököllel vagy puskatussal próbálják meg rendre utasítani, és ezt ellenük fordítva számos kellemetlen meglepetéssel szolgálhatunk a megszállóknak.

Ami a versenyzői múltat illeti, az pedig kiválóan illeszkedik a Pandemic „amit látsz, használhatod" elvéhez. A történelmi kornak megfelelően persze nem fogunk lépten-nyomon járművekbe botlani, de amit találunk, azt felhasználhatjuk, hogy meggyorsítsuk az eljutást a város különböző pontjaiba. Pattanjunk bár biciklire, motorra, autóra vagy repülőre, arra nem számíthatunk, hogy a nácik porfelhőnkben görnyedezve köhécselnek majd, hiszen ezek az eszközök számukra is elérhetők, így izgalmas üldözéses jelenetekben vehetünk majd részt, ha keresztezzük egymás útjait.

Kéz a kézben

A 2005-ös egyesülés hatásai ugyan konkrét játékban még nem öltöttek testet, a Pandemices fiúk egyre gyakrabban és egyre büszkébben emlegetik a Bioware-t, mint testvérstúdiót. A fejlesztők átjárnak egymáshoz véleményezni a készülő játékokat és objektív kritikával, ötletekkel szolgálnak egymásnak, és állítólag egyre közelebb kerül egymáshoz a két csapat. Remélhetőleg a nem túl távoli jövőben bejelentésre kerül egy játék is, ami a két fa közé esve örökli a Pandemic-játékok könnyed hangulatát és a Bioware fejlesztéseinek mélységét is.

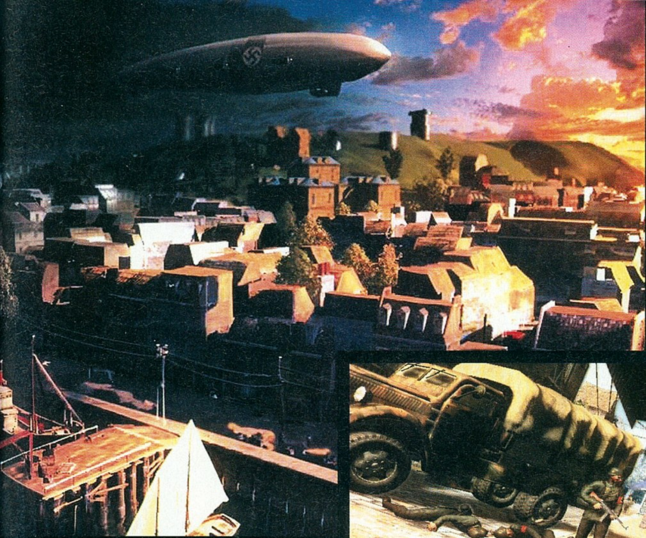
Ugyan korábban azt mondtam, hogy a lopakodás nem igazán hősünk műfaja, az óriási túlerő miatt elkerülhetetlen lesz az óvatosság. Természetesen arról szó sincs, hogy Sam Fisher stílusában kell árnyékról árnyékra kúszni, de tanácsos kerülni az őrjáratokat és bevetni magunkat Párizs kevésbé frekventált helyeire, mint a katakombák vagy éppen a háztetők. Ha pedig észrevesznek bennünket, akkor sem veszett el minden, a simlis Sean sok egyéb között bevetheti például a jó öreg smárolós trükköt, és a francia menyecskék piruló arca mögé bújva úszhatja meg, hogy felfedezzék, ki is várhatjuk, amíg lecsendesedik a környék. A fejlesztők garantálják, hogy ez utóbbi sem fog sokáig tartani, a játék akció oldalán lesz a hangsúly mindvégig.

> **“A Pandemic újabb hatalmas sikerre készülhet a Saboteurrel!”**

A PALETTA VÉGLETEIN

Nézeteltéréseink pedig gyakran lesznek, elvégre már maga a bosszú is a németek érdekeibe ütközik, de az odáig vezető út is olyan tettekkel van kikövezve, amiknek köszönhetően hősünk bajsza gyakran összeakad a fritzekével. Ez még inkább igaz lesz, amikor az ellenállással kerülünk kapcsolatba, akik sokat segíthetnek, és akiknek nagy segítségére lehetünk mi is. A náci fegyvervonat megállítása, egy Zeppelin felgyújtása, német tiszt elhallgattatása egy raliversenyen, bunyó az Eiffel-torony tetején, ezek mind csak a kezdetet jelentik a kalandok sorában. A Saboteurhöz ráadásul nem csak Párizs bizonyos részeit modellezték le, de kalandozhatunk a tengerparton vagy akár a hegyekben is.

Ahhoz pedig, hogy tudjuk, hol van ránk szükség, egészen egyedi rendszert dolgoztak ki a Pandemicnél. Azokon a területeken, ahol a legnagyobb a lakosság elkeseredettsége, amellett, hogy a város lakói legszívesebben otthonaikba zárkózva töltik idejüket, vizuális jelek is mutatják a hangulatot, mindent komor, fekete-fehér színekkel megjelenítve, míg ott, ahol tevékenységünk nyomán felébred a remény, visszatérnek a szivárványból ismert színek is, és az emberek is bátrabban merészkednek az



utcákra, sőt hajlamosabbak tenni is azért, hogy ez így maradjon. Nemcsak a megszállottak harci kedvét méri azonban a játék, a megszállók hozzáállása is változik, ahogy egyre több borsot törünk az orruk alá. Eleinte még ügyet sem vetnek ránk, később egyre gyakrabban kerül sor igazoltatásokra, és ha eleget bosszantottuk őket, az is előfordulhat, hogy először lőnek, és csak aztán kérdeznek. Visszaút persze mindig van, egy megfelelő időben elintézett őr, vagy elkerült őrjárat jelentősen megkönnyítheti dolgunkat. Mint ahogy az is, ha jóban vagyunk a francia ellenállással és a brit titkosszolgálattal. Bővebbet ugyan egyelőre nem árulnak el a fejlesztők, de azt hangsúlyozzák, hogy előfordulnak majd alaposan kidolgozott karakterek a főszereplőn kívül is a Saboteurben.

MÁR CSAK EGY ÉV

Jelezve elkötelezettségüket a játék mellett, a csapat külön motort fejlesztett a Saboteur egyedi látványának és hatalmas területeinek megjelenítésére. Szívesen emlegetik, és nincs is semmi szégyellnivaló rajta, hogy a Sin Citytől az Amelie csodálatos életéig számtalan, vizuálisan a többi közül messze kitűnő alkotásból merítettek ihletet a játék stílusának megalkotásához, és mindemellett a manapság nélkül elvárható hatalmas területekre és interaktív környezetre is letették az esküt. Megfelelően kivitelezve egészen biztosan hátborzongató élmény lesz egy vibráló színekkel telített kerületekből áttekinteni a komor és fenyegető fekete-fehér részekbe, vagy mindezek után kikocsikázni a korabeli francia vidékre. Ugyancsak nagy figyelmet kapott a játék zenei aláfestése is, csupa korhű, vagy azokon alapuló dallam kíséri majd a kalandokat, melyek között a klasszikusoktól a jazzig ismerhetnek fel melódiákat a vájt fülűek.

Vajon az az őr még nem vette észre, hogy haverjai csendesebbek a megszokottnál...?

A két éve fejlesztés alatt álló játék a legígéretesebbek közé tartozik, nem csak tématársai közül, de az egész palettát tekintve is. Platformot ugyan még nem jelöltek meg a fejlesztők, de okkal bízhatunk benne, hogy senkinek sem kell csalódni...

Ez nem léha szórakozás, hanem kiváló elterelő hadművelet. Na jó, szórakozás is...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

Végre egy játék, ami képes új szemszögből bemutatni a második világháború nyomorúságát, kegyetlen világát. A színváltozás pompás ötlet, reméljük a játékmenet is fel tud nőni ehhez...

JATFIELD

PRO:
Merész grafikai megoldások, egyedi hangulat és megközelítés

KONTRA:
A lopakodós és akciójátékok között reméljük ügyesen lavíroz majd a Saboteur

2008. I.

PC GURU

PRÉMIUM CSOMAG (18966 FT)

ÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
13 PC GURU LAPSZÁM
+ 10 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
SUPREME COMMANDER,
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION,
RAINBOW SIX: VEGAS,
PREY,
DUNGEON SIEGE II,
LEGO STAR WARS 2,
SCARFACE,
CEASAR IV,
SID MEIER'S RAILROADS

FÉLÉVES CSOMAG (9966 FT)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
6 PC GURU LAPSZÁM
+ 5 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
CALL OF DUTY, CIVILIZATION 3, MAFIA, SPLINTER CELL EXCLUSIV, PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME, FREELANCER, IMPOSSIBLE CREATURES, PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN, BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD, STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC, BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

FIZESS ELŐ ÉS KERESS 10 000 FT-OT!

MIT KELL TENNED:

1. KIVÁLASZTOD, HOGY MELY CSOMAGOT SZERETNÉD, MAJD ELMÉSZ A WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES WEBOLDALRA ÉS BEJELÖLÖD A VÁLASZTOTT CSOMAGOT ÉS MEGADOD AZ ADATAIDAT, ILLETVE A VÁLASZTOTT JÁTÉK NEVÉT.
2. HA NINCS INTERNETED, AKKOR TELEFONON IS ELŐFIZETHETSZ A (06-1) 8883421 VAGY A (06-1) 883422-ES TELEFONSZÁMON, A CSOMAG ÉS A JÁTÉK NEVÉNEK MEGNEVEZÉSÉVEL.
3. BEFIZETED A KAPOTT CSEKKET ÉS VÁROD A POSTÁST A KEDVENC MAGAZINODDAL ÉS A VÁLASZTOTT JÁTÉKODDAL.

PRÉMIUM CSOMAG JÁTÉKOK:

FÉLÉVES CSOMAG JÁTÉKOK:

WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

HA NEM ÍRSZ BE SEMMIT, AKKOR CALL OF DUTY JÁTÉKOT POSTÁZUNK. A KIVÁLASZTOTT JÁTÉK UTÓLAGOS CSERÉJÉRE NINCSEN LEHETŐSÉG! A JÁTÉKOKAT 30-60 NAPOS ÁTFUTÁSI IDŐVEL TUDJUK KÜLDENI.

Mikor összeér a gyönyörű és a mocskos... írta: GregS

colin mcrae™ DiRT™

fejlesztő > Codemasters kiadó > Codemasters web > www.codemasters.com/dirt

A brit Codemasters töretlenül sikeres Colin szériájáról ismert legjobban, de ők felelősek a Toca sorozatért is, melynek legújabb részét a jelenleg tesztelt alanyunkban is dübörgő Neon grafikus motor fogja hajtani.

Kezdhetném úgy a cikket, hogy hosszan elemzem a PC-s játékipar haldoklását, megpendítve, hogy az elmúlt két számunkban tesztelt és bemutatott játékok több mint fele sokkal nagyobb élményt nyújt vagy fog nyújtani konzolokon, mint több százezer forintért összerakott PC-ken, de nem teszem. Elégedjünk meg azzal a nyitánnyal, hogy a legújabb Colin rész annyi más átirathoz hasonlóan egy minden odafigyelés és optimalizálás nélkül „összehányt" játék lett, amivel megfelelő gépszörny birtokában ugyan jól elszórakozhatunk, de elég csak egy röpke pillantást vetünk az X360-as verzióra, hogy páros lábbal, pardon, páros kerékkel küldjük el a fejlesztőket melegebb éghajlatra.

MCRAE NÉLKÜL, SÁROSAN

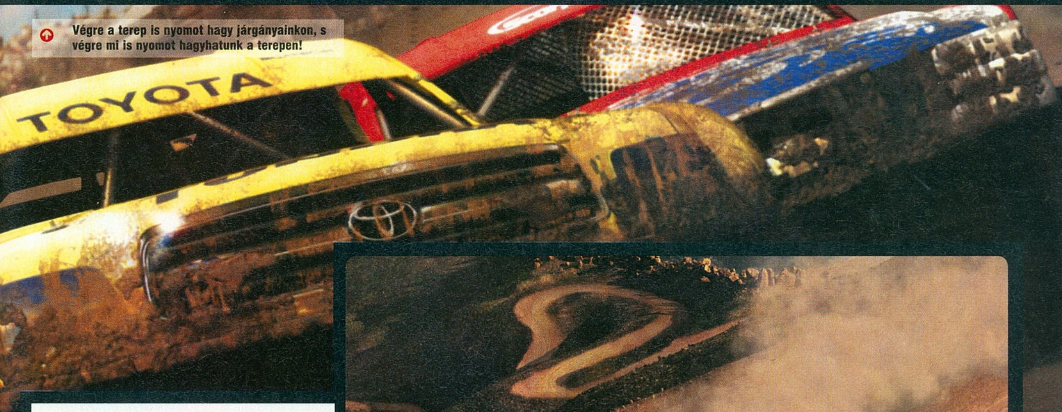
Mint megannyi szuperül induló sorozat, a Colin széria első tagja is még jóval az ezredforduló előtt látta meg a napvilágot kizárólag PC-re. Egy szimulátor közeli, könnyed ralijáték az akkoriban még aktívan versenyző, világbajnok Colin McRae segítségével, aki tényleg nem csak nevét adta a játékhoz, de segített annak élvezetes játékmenetének és valóság közeli vezetési modelljének megalkotásában is. A skót pilóta azóta visszavonult, a sorozat pedig a legváltozatosabb számozással, alcímekkel és minőséggel jelent meg a különféle platformokon. Tavaly bejelentették, amit már korábban is sejthettünk: a Colin rally az újgenerációs konzolokat sem hagyja parlagon heverni, majd mintegy mellékesen megtudhattuk azt is, hogy a széria ezen része se kerüli el a PC-ket sem. A lassan szokásosnak mondható „menetrendből" a tapasztaltabbak már előre borítékolhatták a végeredményt: a brit kiadótól nagy nehezen kiimádkozott végleges, számítógépes változat körül-belül olyan, vagy még rosszabb szinten van, mint amit Baly kollégám által két hónappal ezelőtt tesztelt béta verzió.

PCG LIVE!

Tekintsétek meg videóbemutatónkat a DVD mellékleten, ahol mozgás közben is láthatjátok a játékot és még Grath is megosztja veletek a véleményét.

Szó se róla, a játék tényleg gyönyörű, „újgenerációs" látványvilágot nyújt – amennyiben olyan vasat teszünk alája, melynek árából könnyedén vehetnénk egyegyet mindhárom újgenerációs játékgépből. 3.2 GHz-s Intel processzoromat és 512megás Ati X1600-as kártyámat eddig egyedül a Supreme Commandernek sikerült megfektetnie, de annak sem ennyire: még 800*600-as felbontásban sem tudtam közel mindent a maximumra húzni úgy, hogy húsz képkocka/másodperc feletti sebességet tudjak kicsikarni a játékból. Persze lehet a milliónyi beállítással ügyeskedni a grafikus menüben, de ahhoz, hogy az illuszt-

Colin McRae Dirt


Végre a terep is nyomot hagy járgányainkon, s végre mi is nyomot hagyhatunk a terepen!

Ha rally akkor konzol?

Mint megannyi játékműfaj, az autóversenyek, ralijátékok kategóriája is igen elhanyagolt státuszban van sokat megélt PC-inken. Számítógépeinken szinte kizárólag a Colin széria egy-egy újabb tagja hozott némi „vezetnivalót" egy-két évenként, Playstation 2-n viszont csaknem minden évben napvilágot látott a WRC sorozat egy újabb felvonása, nem is beszélve az Xbox 1 gyönyörű Rallisport Challeng-eiről. Utóbbiból jó ideje rebesgetnek egy új, X360-as felvonást, az viszont már most biztos, hogy a legendás Sega Rally-nak még idén megérkezik az újgenerációs változata mind a Microsoft, mind a Sony konzoljára.

> “A LÁTVÁNY ugye magáért beszél, meg is izzasztja rendesen a vasat...”

rációként látott képekhez hasonló minőség köszönjön vissza monitorunkról, ahhoz a legújabb videokártyák és processzorok közül lesz szükségünk egy-egy fölső kategóriás darabra. Ha ez megvolna, akkor sem örülhetünk, ugyanis a játék MINDEN elképzelhető programmal és hardverrel képes összeveszni, nekem például még a 16:9-es monitoromon sem volt képes normális képet megjeleníteni, külön a Dirt miatt kellett felhoznom a pincéből a régi, 17 colos CRT-met. Ezek után én lepődtem volna meg a legjobban, ha a játék felismeri force feedback-es Logitech kormányomat, amit természetesen nem tett meg, így végül kénytelen voltam jól bevált, PS2-es szabványú kontrolleremhez folyamodni, amit ugyan már hajlandó volt kezelni, de a kormányzást az istennek se tudtam áttenni a felső iránygombokról a lenti analógkarra. A játék

Személyes kedvencünk a sárdagasztás Buggy módra!

fóruma egyébként csak úgy izzott a mindenféle problémával küzdő felhasználók változatos hozzászólásaitól, egyértelművé téve, hogy nem csupán az én hardver- és szoftverelemeimmel akadt komoly összevesznivalója a programnak.

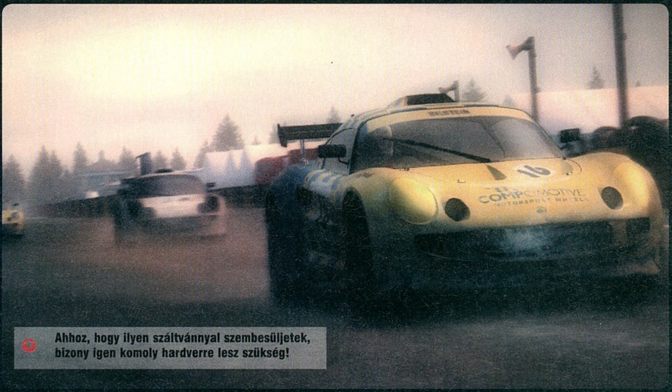
RALLIZÁS „NEONFÉNYBEN"

Tételezzük azonban fel, hogy megfelelően brutális gép és némi szerencse folytán valódi életet tudunk lehelni a Dirtbe: ebben az esetben a vadonatúj, NEON névre hallgató grafikusnak hála tényleg olyan káprázatos látványvilággal ajándékoz meg minket, amihez foghatót nagyon keveset láthattunk PC-s autóversenyben. Járgányaink és a terepek hihetetlenül részletesek, kis túlzással minden egyes porszemet, tárgyat atomnyi pontossággal modelleztek le a Codemasternél. A pályákat milliónyi reklámtábla, néző és végre igazán valósághű növényzet szegélyezi. Az útra vetülő árnyékok utolsó apró fekete ágai sem foltok, pacák, hanem gyönyörűen kivehető valódi „vetületek", az út gyönyörűen porzik, ahogy végigdöngetünk rajta, na és persze ami és ahol csak lehet, valós időben tükröződik, a tűző napfény pedig szívet melengető módon csillan meg helyenként. A sebességérzéssel is minden rendben van, ha megfelelőek a grafikai beállítások, nem fog érezhetően belassulni – ez alól csak az AI ellen menő versenyek sűrűbb jelenetei kivételek. Kasztnink ha nem is az utolsó csavarig, de az utolsó üvegtábláig fokozatosan leamortizálható, bár azért a negyedik rész hihetetlenül részletes törésmodelljét nem sikerült teljesen visszahozni. A külső, látványos sérülések természetesen ezúttal is valódi hátránnyal járnak, motorunkat, felfüggesztésünket, alvázunkat is ripityára törhetjük, irányíthatatlan autót kapva végeredményül. A hat nehézségi fokozathoz különböző mértékű amortizációs szint társul: amíg a legkönnyebb szinten még teljesen sérthetetlenek vagyunk, a legnehezebb fokozaton már az apró koccanások, kicsúszások is érezhető, jelentős hátránnyal járnak. Újdonság, hogy a pályák nem statikus, megváltozhatatlan beton- és abroncsvonalak, hanem ezúttal minden tereptárgynak valósághű fizikája van. A kisebb tábláknak nekihajtva, kitörve azokat enyhe sérüléssel továbbhajthatunk, viszont az útszéli kerékabroncs akadálynak ütközve szépen visszapattanunk róluk, sőt el is deformálhatjuk azokat. Akár a szalagkorlátot is látványosan behajlíthatjuk, extrém esetben kitörhetjük, természetesen maradandó károsodást elszenvedve ezáltal. Az egyes szakaszok között megszokott módon kerek hatvan percünk van a javítási munkálatokra, ami nehezebb fokozaton a legtöbb esetben közel sem lesz elég, így kompromisszumokat vagyunk kénytelenek kötni: a motor vagy a felfüggesztés kijavítása fontosabb-e egy gyors, ugratókkal teli pályán?

„MOST MÁR NYUGODTAN állíthatjuk, a Colin McRae mocskosul (is) jó!"

ARCADE- ÉS/VAGY SZIMULÁTOR?

Ha már az autóknál tartunk: több mint negyvenöt végsőkig lemodellezet darab kapott helyet a Dirt-ben, melyek mindegyikének külseje, vezethetősége valóban szignifikánsan eltér a többiétől. A szimulátor rajongók szívét hevesen megdobogtatja majd az igen szép számú beállítási lehetőség a menükben, ember, pardon, pilóta legyen a talpán, aki érti és átlátja a mindenféle „csúszkák" hatását, és ütőképes, az eredetitől eltérő beállítással képes jobb „konfigurációt" összehozni az egyes versenyekre. Férfiasan bevallom, az ezzel való molyolásra nekem nem igazán volt erőm és



Ahhoz, hogy ilyen száltvánnyal szembesüljetek, bizony igen komoly hardverre lesz szükség!

energiám, de a felső két nehézségi szintet leszámítva a legtöbb versenyen így is első hely környékén tudtam autózni pár próbálkozás után. A profi szinteken viszont csaknem elengedhetetlennek tűnik, hogy autónk bütykölésének is mesterévé váljunk. Nagyon tetszett, hogy nem a játék előtt kell nehézségi szintet választanunk, hanem az egyes etapok között, így ha valamelyik pálya esetleg nem feküdne, nem „akadunk el": egyszerűen könnyebb fokozatra válthatunk, és bár így kevesebb pontszámot tudunk begyűjteni, azt behozhatjuk más, nekünk jobban fekvő helyszíneken.

„DIRTY RACING!"

Versenymódokat tekintve találkozhatunk a szokásos, mitfárer segítségével teljesítendő két-öt perces rövid etapokkal, Hill Climb-bal, ahol ugyanezt kell megtennünk, csak folyamatosan emelkedő hegyes pályán izmosabb gépekkel, valamint újdonságként buggy autókkal történő körversenyes sárdagasztással. Utóbbiban immár nem az „óra", virtuális ellenfeleink lesznek a legyőzendők, hanem valódi kasztni-kasztni elleni megpróbáltatásokban tehetjük próbára magunkat. A mesterséges intelligencia jónak mondható, bár kissé kiszámítható, lelassultunk esetén nem hajt belénk vakon az egész mezőny, és nagyon jókat lehet küzdeni immár „test-test ellen" a farolásokkal teli visszafordító kanyarokban a széles pályákon. Apró gikszer, hogy ha több autó van egyszerre a képernyőn, a játék hajlamos érezhető belassulásokra, visszajátszásokon pedig alkalmanként igen durván kiszúrható, hogy bizony az ütközésmodell még közel sem makulátlan: nem ritkán fogunk látni jócskán egymásba lógó autókat. Ettől eltekintve külön élmény ilyen fantasztikus látványvilággal megtámogatott játékban visszanézni köreinket, az viszont megbocsájthatatlan és felfoghatatlan hiányosság, hogy a replayeket nem menthetjük el – emlékezetem szerint erre már a legelső Colinokban is volt lehetőség.

Az irányítás egyébként alsó két fokozaton inkább arcade jellegű, kis figyelemmel nehéz látványos hibákat elkövetni, hirtelen gyorsulunk és lassulunk, így bármilyen bakit könnyű korrigálni, csupán némi időveszteség lesz figyelmetlenségünk eredménye. A billentyűzetről való kontrollálás kezdetben szinte lehetetlennek tűnik, de meglepően jól bele lehet jönni: ennek ellenére szerintem feltétlenül érdemes valamiféle egyszerű kontrollert beszerezni a programhoz – lehetőleg egy olyat, amit kegyeskedik is normálisan lekezelni…

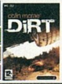
Ugyan az egyjátékos mód a maga hatvanhat felvonásból álló versenysorozatával igen hosszas kikapcsolódást lobogtat előttünk, élvezzük is ki, mert multiban már közel sem lesz ekkora élmény a játék. Egy elképesztően béna, minden beállítási lehetőséget nélkülöző megmérettetésben vehetünk csupán részt, ahol még csak nem is konkrétan egymás ellen, hanem egymás időeredményei ellen versenyezhetünk.

VÉGÍTÉLET

Nehéz értékelnem a Colin sorozat legújabb felvonását. Mivel a megjelenítésen kívül semmi eget rengető, de még csak sárvédőt rebegtető újdonságot sem tartalmaz, a nem megfelelő konfiguráció birtoklása esetén tényleg nem képes semmivel sem elkápráztatni a látványos sárdagasztásra vágyó játékost. Minden bizonnyal optimalizáló foltok és hibajavítások egész hada várható a következő pár hónapban, de addig tényleg csak a felsőkategóriás PC-vel rendelkező szerencsések, ne adj Isten Xbox360 tulajdonosok ajánlható jó szívvel: ők viszont ki ne hagyják, mert zsörtölődéseim ellenére tény, az utóbbi években ennél jobb ralijáték nem elevenedett meg a monitorainkon.

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08



Gyengébb géppel felejtsd el, erőművel viszont ki ne hagyd! Soha nem látott látványvilág, szemkápráztató törések, arcade és szimulátorkedvelők számára is elfogadható vezetési modell. Egy gamepadet ne felejtsünk el hozzácsapni!

PRO:
- + gyönyörű
- + változatos
- + jó szimuláció

KONTRA:
- - horror gépigény
- - szoftvergondok

8.0

ÖSSZEGZÉS: Remek játék a Dirt, portolási és hihetetlen gépigénye ellenére is. Az autók szerelmeseinek gyakorlatilag kihagyhatatlan.

GÉPIGÉNY: P4 3.0GHz, 1GB RAM, 256MB VRAM, 13GB HDD

SCREAMER 4*4	76%
RALLY TROPHY	84%
CM RALLY 2005	83%

Az ötödik felvonás

írta · Bate

HARRY POTTER ÉS A FŐNIX RENDJE

fejlesztő > Electronic Arts kiadó > Electronic Arts web > harrypotter.ea.com

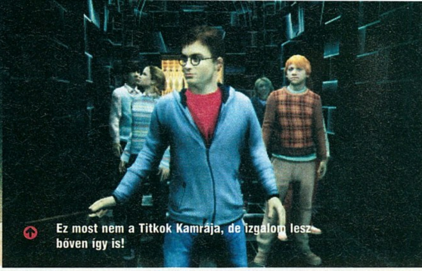
Az Electronic Arts nem ül a babérjain, és nem elégszik meg az egyszerű folytatásokkal, alkalomról-alkalomra igyekszik valami újat nyújtani a játékai terén, s igaz ez a Harry Potter szériára is. Lássuk hát, hogy az angliai fejlesztőcsapat mit tudott hozzátenni a varázslótanonc ötödik (a Kviddics Kupával együtt a hatodik) játékverziójához.

Olykor a világ könnyen kategorizálható: akárcsak jelen cikkünk esetében. A föld lakosai ugyanis két csoportra oszthatóak, akik olvasták a Harry Potter köteteket, és akik nem. Az előbbi kategória kicsit tovább bonyolítható, akik szeretik a Potter univerzumot, és akik nem. Aki valamelyik esetben a „nem" besorolást választotta, az vélhetően jobban jár, ha a következő cikkig lapoz, hiszen vagy nem fogja érdekelni a mondandóm, vagy semmiképp nem ért majd egyet azzal.

A világban immáron két dolog biztos: az élet vége a halál, és ha a mozik felé száguld egy Potter alkotás, akkor az Electronic Arts a piacra dobja a maga digitális verzióját. Szerencsénkre a részenként vastagadó kötetekhez hasonlóan a kiadott játékok is szintet léptek a maguk módján és a mostani adaptáció már bizonyosan nem csak a kisebb gyerekeknek fog kellemes órákat okozni, hanem azoknak is, akik kicsit idősebb fejjel is szívesen merülnek el a varázslótanonc világában. Természetesen nem kell semmi forradalmira számítani, ám a fejlesztők olyan ügyesen cserélték a korábbi platform elemeket némi újításra, hogy egyszerre tartják meg a korábbi közönséget és szerezhetnek új játékosokat.

A játékban a film összes fontosabb szereplőjével összefuthatunk, többüket irányíthatjuk is!

A bevett trendeknek megfelelően egy konzol-port érkezett a gépeinkre, de a kiadót dicséri, hogy nem egy-az-egyben átiratot kapunk, hanem egy

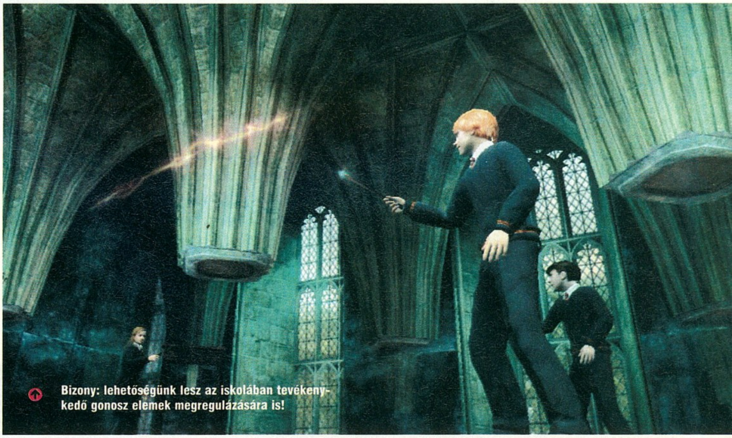


Ez most nem a Titkok Kamrája, de izgalom lesz bőven így is!

„HARRY POTTER kicsit felnőtt, az ötödik játék a legkomolyabb mind közül!"

MOBILON IS!

Az új mozifilmmel együtt megérkezett az első mobiljáték Harry főszereplésével. A program, a film történetét követi, de nem esik abba a hibába, hogy túl sokat áruljon el, ám ennek ellenére is kerek egészet alkot, mindig tudjuk, mi miért történik. Jobbára Harryt irányítjuk majd, és időnk jelentős hányadában Roxfort folyosóin lopakodunk keresztül a diákok elől bujkálva. Természetesen a varázspálca sem porosodhat, egy ügyes minijáték keretében párbajokra is sor kerül, valamint az utunkat fényükkel akadályozó lámpák kioltására és tárgyak mozgatására is használnunk kell. Az iskola hangulatát maradéktalanul visszaadja a kiváló grafika, mindez kellően változatos és kellemesen nehéz játékmenettel társul, ráadásul a sztori végigjátszása után az annak során megismert minijátékok külön is játszhatóvá válnak.

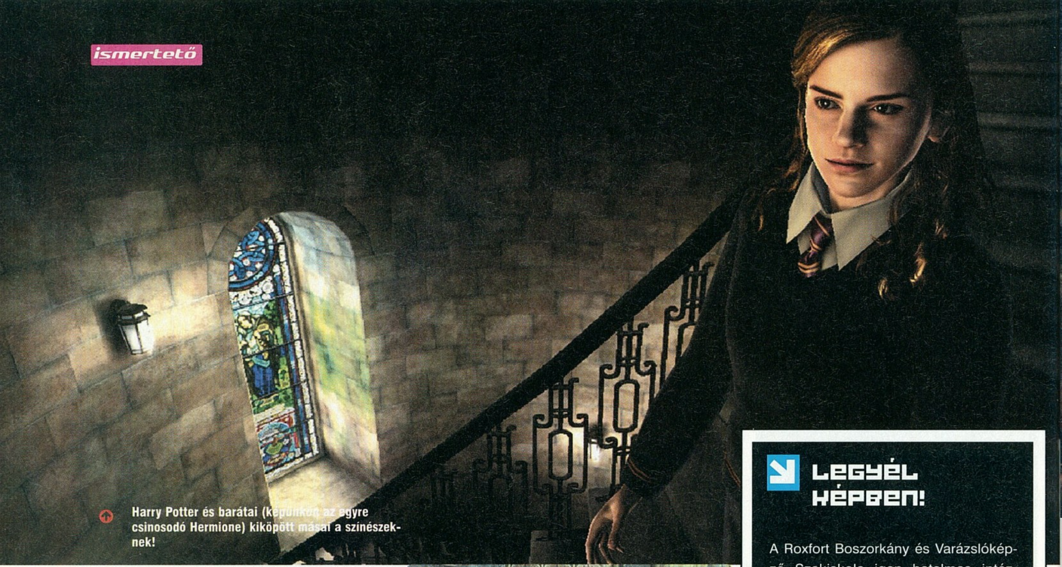


Bizony: lehetőségünk lesz az iskolában tevékenykedő gonosz elemek megregulázására is!

korrektül játszható játékot, ahol nem formálódik szitokra a szánk minden második pillanatban. Persze egy kontroller jelenléte ezúttal sem hátrány, de kis gyakorlással az alapfelszerelés (billentyű és egér) is könnyed boldogulást biztosít.

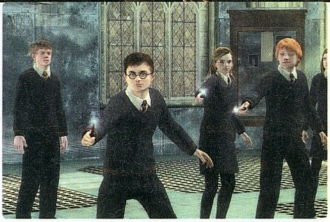
SZABADSÁG: SZERETEM

Egyre inkább megfigyelhető a játékok szintjén, hogy az alkotók rájöttek arra a turpisságra, hogyha a fő történetet szabadsággal párosítják, máris valamivel magasabb élettartalmat és élvezeti faktort kölcsönöztek munkájuknak. Ez a térnyerés a Harry Pottert is megérintette, a fentebb tárgyalt pozitív hatást generálva. Itt persze nem arra kell gondolni, hogy Anglia szerte repkedhetünk a seprűnk hátán, azonban iskolánk felfedezése csakis rajtunk múlik, Roxfort a tetőtől az utolsó pincéig szabadon bejárható. S ez nem csak a nyitott területen való barangolást jelenti, hanem kedvünkre használhatjuk a varázslatainkat az útba eső tárgyakon (fáklyák, romos páncélok és edények, szőnyegek, falikárpitok és a többi), és az is rajtunk múlik, hogy az ismert szereplőktől (társaink, tanáraink) szerzett küldetéseket milyen sorrendben oldjuk meg. Ha valami még nem megy, vagy útba esik egy új, nyugodtan ignorálhatjuk az aktuálisat, és belevághatunk az éppen tetszőbe.



Harry Potter és barátai (képünkön az egyre csinosodó Hermione) kiköpött másai a színészeknek!

Kalandjaink szereplőit és az egyes helyszíneket a Tekergő Térkép segítségével lelhetjük meg, a bejelölést követően ugyanis folyamatos lábnyom vezet a kiválasztott célig. Maga a történet három nagyobb részre tagolható: első körben Dumbledore Seregét kell összeverbuválnunk, majd Umbridge Professzor hatalmát kell letörni, hogy aztán magával Voldemorttal és sleppjével vegyük fel a harcot. Az esetek nagyobb részében Harryt irányítjuk, ám a filmhez (és a könyvhöz) igazodva a végső nagy leszámolásnál Sirius Black és Dumbledore képében oszthatjuk az átkokat. A fő sodor természetesen lineáris, azonban az már csak rajtunk múlik, hogy a következő „fejezetbe" lépést elősegítő kisebb küldetéseket milyen sorrendben hajtjuk végre. A Főnix Rendje egyébként amolyan ügyességi játék kategóriába sorolható némi kaland kiegészítéssel. Kezdetben főleg hozd ide, menj el érte küldetésekkel találkozhatunk, ám idővel jönnek a mókásabb feladatok is, amibe beletartozik a Mardekáros diákok átokkal történő „szórakoztatása" is.



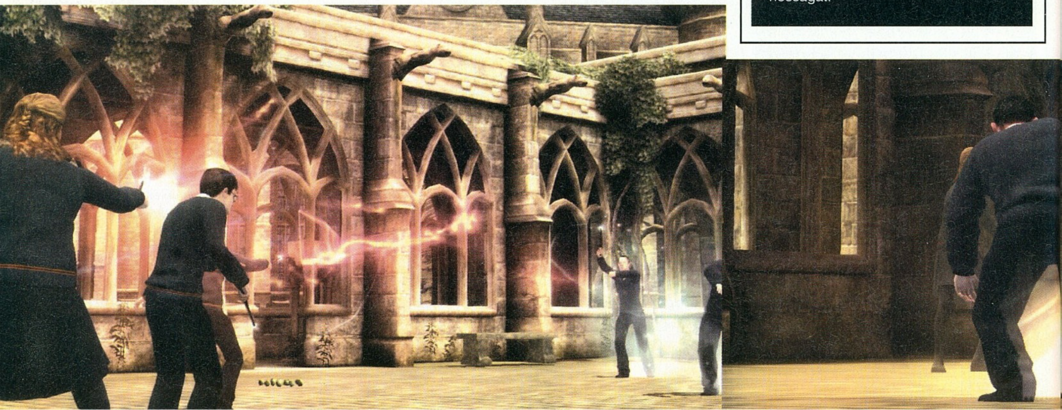
Harry bekeményít, pálcánk segítségével levarázsolhatjuk a vigyort Malfoy arcáról is!

SÖTÉT MÁGIA KIVÉDÉSE

A mozgás a játéktéren a billentyűzet segítségével történik, az egérrel a varázslatokat hívhatjuk elő (minden igének megvan a maga mozdulata), a kamera rögzített, így a térfigyelés szabadsága korlátozott, de a megfelelő gomb lenyomásával pásztázhatjuk a közvetlen környezetünket, s ez bizony olykor hasznos segítség lehet. Bár a program semmiképp nem sorolható a bonyolult kategóriába, olykor azért csak-csak előfordulhat, hogy elvesztjük a fonalat: ilyenkor érdemes ál-

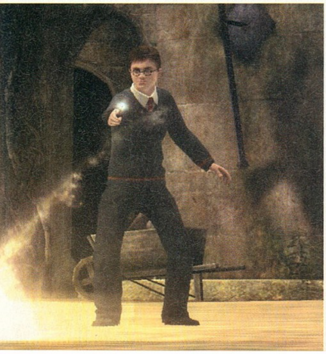
LEGYÉL KÉPBEN!

A Roxfort Boszorkány és Varázslóképző Szakiskola igen hatalmas intézmény, rengeteg az emelet, a folyosó, a pince, a külső terület és szoba, s bizony a játékban szereplő karakterek a szélrózsa minden irányában szét vannak szórva benne, barangolnunk kell hosszú perceken keresztül a folyosókon, termeken át, ha nem vagyunk elég szemfülesek, s ez a figyelmetlenség bizony erős hatással lehet a Főnix rendje szórakozáis faktorára. Annak érdekében, hogy a játék ne fulladjon hamar mászkálós unalomba, az iskola területén található számos beszélő portrék segítségét kell igénybe vennünk (általában kitűnnek a többi közül, hamar észrevesszük őket). Lépjünk hozzájuk, beszélgessünk velük, majd a felajánlott küldetéseik megoldását követően (semmi bonyolult: hozd ide, keresd meg, beszéj vele...) számos titkos átjárót nyithatunk meg, amelyek segítségével jelentős távolságokat hidalhatunk át egyetlen lépés segítségével, megőrizve ezzel a játék folytonosságát.



Nem csalás, nem ámítás, ezúttal Dumbledore pálcáját is suhogtathatjuk!

landó kísérőinkkel, Ronnal és Hermionéval kommunikálni, ők ugyanis képesek használható kapaszkodókat nyújtani. A barangolásaink során szabadon végrehajtható kisebb varázslatokat a program pontokkal jutalmazza, amelyek segítségével egyrészt nő a varázserőnk, másrészt Mirtill megmutat nekünk egy titkos szobát, ahol a szerzett pluszok függvényében nyílnak meg különböző extra tartalmak. A varázslatok bemagolása nem egyszerű feladat, lévén egy idő után rendesen megszaporodnak, és ember legyen a talpán, aki mindet a fejében tartja. Szerencsére a helyszín egy iskola, így a tanáraink segítségével trénelhetjük magunkat, s teljesítményünkhöz mérten osztályzatot is kapunk. Bár ez nem tűnik túl izgalmasnak, a könnyedebb továbbjutáshoz, egyáltalán nem árt, ha olykor egy kis időt feláldozunk a fejlődés oltárán.



VARÁZSLATOS

Mint említettük a kezdéskor, játékunk egy port, méghozzá Xbox360-as átirat, minek következtében lenyűgöző látvány fogad majd a játékba lépve (legalábbis ha a házunkban egy Shader3-as videokártya duruzsol). Az még csak hagyján, hogy a karakterek kiköpött másai a filmek szereplőinek, de a környezet is lélegzetelállító, főleg ha van szerencsénk az olykor magasba repülő kamera szemszögéből megcsodálni. A környezet pedig él körülöttünk, a folyosókat és az udvart diákok népesítik be, velük csekélyke interakciót is folytathatunk, de az egésznek a hangulata megkapó, hiszen nem egy steril környezetben mozgunk, hanem egy lüktető kis világban. Ezt csak tetézik a hangok, az EA erőfeszítésének köszönhetően ugyanis immár nálunk is magyar szinkronnal érkezik Harry Potter és kompániája. A főbb szereplőknek a filmet is jegyző színészek kölcsönzik a hangjukat, ezzel is növelve a cím exkluzivitását és hangulatát. A megoldás persze nem tökéletes, de a hibák száma oly elenyésző, hogy ha még találkozunk is velük, a program értékéből ez mit sem von le.

A konklúziónk tehát az, hogy a a Főnix Rendje a port ellenére is kellemes szórakozást biztosít, bár hozzá kell tenni, hogy leginkább akkor fogjuk értékelni a program nyújtotta játékórákat, ha legalább minimális szinten kötődünk a világhíres univerzumhoz, ez esetben ugyanis könnyedén túllépünk az apróbb hibákon, és képesek vagyunk teljes egészében elmerülni a Potter világban.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Kell hozzá, hogy közelebbi kapcsolatban legyünk a Harry által lakott világgal, de összességében szórakoztató, hangulatos játék, amely hosszú órákra lefoglalja a játékost.

BATE

PRO:
+ gyönyörű világ
+ viszonylagos szabadság
+ magyar szinkron

KONTRA:
- rögzített kamera
- néhol túl egyszerű

8.4

ÖSSZEGZÉS: Potter rajongóknak kihagyhatatlan kaland, szabados játékmenet, igazi hangulat, sok kellemes apróság.

GÉPIGÉNY: P3 1.4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 2 GB HDD

HP AND THE GOF	74%
HP AND THE POA	70%
HP AND THE S'S STONE	55%

Félreformált átirat

írta · G-Vibes

SHADOWRUN

fejlesztő > FASA Studios kiadó > Microsoft web > www.dreamfall.com

A cyberpunk és fantasy stílusokat elegyítő Shadowrun szerepjáték jó pár sikerperiódust és hullámvölgyet is maga mögött tudhat. Ami a népszerű univerzum adaptációit illeti, a Microsoft bábáskodása sajnos minden idők egyik legkiforratlanabb variánsát szülte meg, különös pikantéria, hogy Vista exkluzív cím képében.

Nem lehet nem észrevenni, hogy a Microsoft egyik legfontosabbnak valott feladata a Vistán elérhető hálózati játékos-lista bővítése, és persze a friss lehetőség népszerűsítése. Nem véletlen, hogy a cég újgenerációs FPS-ei kizárólag az új operációs környezetben mutatnak hajlandóságot az elindulásra.

ÁRTÓ KEZEK

Az asztali szerepjáték jelen jogtulajdonosa, a WizKids sajtóközleményben volt kénytelen felhívni a figyelmet: „a Microsoft átírta a Shadowrun univerzum környezeti jellemzőit és időskáláját, így nem tudunk garanciát vállalni az asztali szerepjáték és a játék párhuzamaiért. A Microsoft termékét egy olyan játéknak tartjuk, mely csupán nagy vonalakban, laza keretek között használja fel a Shadowrun univerzumot." A kétségbeejtő kezdeti kilátások tulajdonképpen egy egyenes ági Counter Strike leszármazottra nyílnak, mely azonban tökéletesen komolytalan kompromisszumokat kíván lenyomni játékosai torkán. Ki látott már olyat, hogy a létrára felmászó karakterek egész egyszerűen nem rendelkeznek létrára mászó animációval? Ehelyett mozdulatlan, álló helyzetben fellevitálnak a felsőbb szintre. Ezek a minősíthetetlen megoldások csak azt a gyanút erősítik, hogy a Microsoft saját jogon formált CS-másolatot egy egyébként teljesen más, jóllehet elveszett játékból.

GÚZS ÉS CY-PECEK

A Shadowrun tulajdonképpen egy combosabb CS mód is lehetne, sőt egyedül úgy tudnánk neki igazán örülni. A móka menetekre szerveződik, melyeket a bevásárlási periódus előz meg. Egyszerre max 16 játékos játszhat egy adott szerveren, újdonság, hogy már lehetőség van Xbox 360-ról is csatlakozni a PC szerverekre, és fordítva. Játékosként négy főfaj közül válogathatunk: troll, elf, törpe és ember. Mindegyikük más-más menetsebességgel, HP értékekkel és különleges alapképességekkel bír, ám ez a formabontó, eddig sosem látott megoldás igazság szerint olyannyira zavarba ejt minket, hogy inkább a játék vezérújítására koncentrálunk. A fegyverek mellett lehetőségünk nyílik különféle védő-és támadóvarázslatok kiválasztására, valamint az elmaradhatatlan implantok beültetésére. E különlegességekből egyszerre hár-

XP-N IS

Időközben kiderült, hogy a Shadowrun bizony Windows XP alatt is "életképes", csupán egy kis programot kell levadásznunk a netről. Előre: Google is your Friend!

Nagy szarvas ork menni lezúzni nagy kék furcsa lény...

Az eredeti

A legnépszerűbb asztali cyberpunk-fantasy RPG első kiadása 1989-ben jelent meg, még az ötletgazda FASA Corporation kiadásában. 2001-ben a FASA becsukta analóg, toll-papír kapuit, és átvonult a digitális szórakoztatásba. E periódustól a WizKids birtokolja a Shadowrun jogokat, sőt a játék aktuális, 2004-es negyedik kiadása számos díjat is elnyert, jóllehet az alaposan átírt szabályrendszer máig megosztja a játék rajongótáborát. A nagysikerű gyűjtögetős Shadowrun kártyajáték mellett említést érdemel a csődbe torkollott akció figura sorozat is, melyek egyébként teljesen jól néztek ki, de valamiért nem váltották be a hozzájuk fűzött piaci elvárásokat. Egy idei sajtóközlemény szerint az InMediaRes Productions tárgyalásokba kezdett a WizKids-el mind a Shadowrun, mind pedig a Battletech univerzum felvásárlásáról. Meglátjuk, mit hoz a jövő, mely azonban már most: pulzál.

mat halmozhatunk magunkra. Van itt minden: hatékonyabb célzást lehetővé tevő implant, teleportáló mágia, avagy a játékost légnemű anyaggá átformáló bűvige, melyet nem fog keresztülhasítani a tradicionális ólom. Illetve de, de észre sem vesszük majd. Idézhetünk lényeket is, akik meglepően hatékonynak bizonyulnak, a legjobb pedig, hogy az ellenfél lefoglalásával elterelik a figyelmet a játékos ügyködéseiről.

MONA LISA UNDERDRIVE

A hozzáférhető, három játékmód csapatorientált. A kínálat azonban meghökkentően vérszegény, mondhatni: holtsápadt szegényke. A játékmódok eszmei középpontjában az Ereklye néven hivatkozott Zászló áll, így az egyik játékmód abszolút natív CTF hagyományok mentén bonyolódik, míg a második variánsban egy adott bázis védelme a cél, hiszen abban rejlik az Ereklye, amit persze az ellenséges csapat szeretne megszerezni. A harmadik, végső játékmód elveti az Ereklyét, és újdonság gyanánt full-alap TDM-et kapunk, ahol célunk a másik csapat tagjainak minél többszöri lecsitítása és így a fragek halmozása marad. A kilenc térképet számláló pályarepertoár önmagában szintén nem mondható szédítőnek, kivált, hogy bizonyos térképek a nagyobb területű helyszínek kicsinyített replikái.

A Microsoft egy lényegében félkészültségben tanácstalankodó terméktől reméli a Vista játékalapú továbbterjedését. Biztosak vagyunk benne, hogy a Shadowrun univerzum még számos kellemes meglepetést tartogat, jóllehet ez a mostani demonstráció csúfos fiaskóként szedi lábát a feledésbe. Ott jól is mutat.

PC Guru

GRAFIKA	06
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	05

A Microsoft saját jogon formált CS-másolatot egy egyébként teljesen más, jóllehet elveszett játékból.

G-VIBES

PRO:
+ Jópofa implantok
+ Jópofa mágia
+ Jópofa fajok

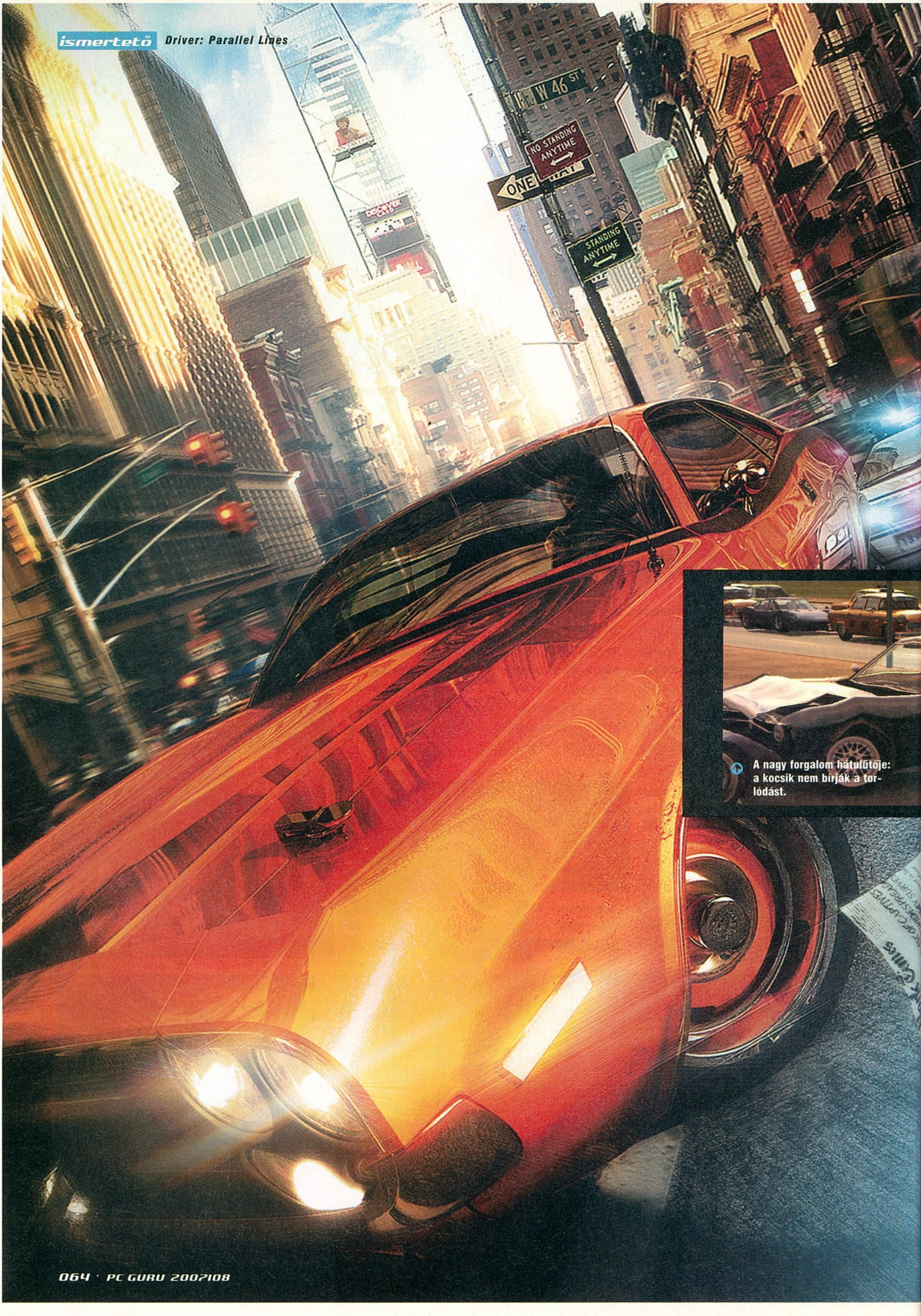
KONTRA:
- Befejezetlen grafika
- Szűkös választék
- Ezeregyszer láttuk már

5.5

ÖSSZEGZÉS: Bármennyire is sejtettük a végeredmény még így is bőven lelombozó, elvész a lényeg, s csak egy csonk jut nekünk.

GÉPIGÉNY: Dual Core CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM, Windoes Vista (de azért az XP is jó...)

PAINKILLER	85%
CS: CONDITION ZERO	68%
HALF LIFE: CS	84%



A nagy forgalom hátulütője: a kocsik nem bírják a torlódást.

Állok a pirosnál, a motor alapjáraton berreg. Egy rendőrautó úszik át előttem a kereszteződésben, balra villogó indexének fénye szinte simogatja az arcom. Ahogy távolodik, lenyomom a kuplungot, egy mozdulat, és készen állok a zöldre – de nem várok addig, jó nekem a sárga is. Sietnem kell haza, két napom van megírni, milyen lett a Driver: Parallel Lines.

A szebb időket is megélt sorozat első részével szinte mindenki játszott. 2000-ben hatalmas újítás volt, új fejezetet nyitott az autós játékok terén. Nem volt benne garmadányi vezethető jármű, de nem is kellett, hiszen a rendelkezésre álló, bivaly amcsi benzinfalók addig valahogy kimaradtak a divatos szimulátorok és NFS-ek köréből. Eszméletlen hangjuk volt. Újdonság volt a 3D-ben pompázó, szabadon bejárható város, és bár a történet már akkor sem érdemelt különdíjat, valahogy mégis szívesen hajtottuk darabossá az amúgy is pixeles v8-as verdákat. Jelen sorok írója konkrétan fél évig kocsikázott az ország első emberével, míg egyszer sikerült elmenekülni a piranha módjára támadó rendőrhadak elől, de hatalmas játékélmény volt bömbölő motorral, hetven mérföld körül befarolni a kétszer négysávos tengerparti útra, nyomomban a helyzetet teljes mértékig félreértő kollégákkal, kukák között cikázva.

ROSSZ ÓMEN

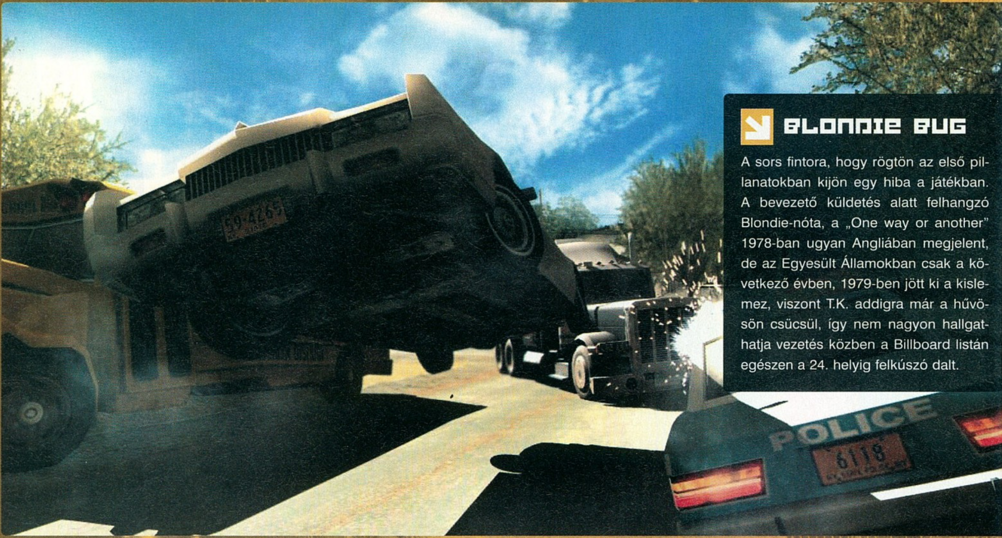
Sajnos a sorozat további részei már nem sikerültek ilyen jól, azzal pedig, hogy a briliáns alapötletet a készítők – nem tévedünk, ha azt mondjuk, hogy az időközben magát minden szempontból kultuszjátékká kinövő GTA nyomására – felhígították némi rosszul megtervezett és leprogramozott gyaloglós-lövöldözéssel, megadták a kegyelemdöfést a már amúgy is padlón térdelő alkotásnak – mesélik azok, akik a bugtengeren hajózva képesek voltak élvezetes, vagy épp ordibálós-csapkodós perceket eltölteni az újabb eresztések előtt. A Driv3r néven futó epizód azóta is talán a PC-s történelem egyik legbogarasabb játéka, meg is lett a jutalma egy jókora bukás és a nemzetközi szaklapok 21 és 51 százalék közt szórt értékeléseinek képében. Ilyen előzmények után lássuk, mit tett le az asztalra a Ubisoft és a fejlesztésért felelős Reflections.

PÁRHUZAMOK

A játék sztorija röviden összefoglalható. A legérdekesebbnek mondható alkotóelem a címből – párhuzamos vonalak – sejthető, a történet sava-borsát az a nem várt momentum adja meg, mikor a játék felénél hősünk kezén bilincs kattan. A börtönből 2006-ban szabadulunk, és a hűvösön töltött idő hatására azonnal neki is látunk, hogy alaposan elrontsuk korábbi haverjaink napját. Nem egy világbajnok kerettörténet, de mikor társaink behúznak a csőbe, és ott állunk megfürödve, az igenis frusztráló, az ember tényleg alig várja, hogy móresre taníthassa a mocskokat.

ISMERŐS HELYEK

No igen. A srácok mindent beleadtak, ami a grafikát illeti, de még ez is kevés. New York utcáit járva részletesen kidolgozott környezetet figyelhetünk meg, házakat és sikátoro-



BLONDIE BUG

A sors fintora, hogy rögtön az első pillanatokban kijön egy hiba a játékban. A bevezető küldetés alatt felhangzó Blondie-nóta, a „One way or another" 1978-ban ugyan Angliában megjelent, de az Egyesült Államokban csak a következő évben, 1979-ben jött ki a kislemez, viszont T.K. addigra már a hűvösön csücsül, így nem nagyon hallgathatja vezetés közben a Billboard listán egészen a 24. helyig felkúszó dalt.

kat, sajnos a parkokat készítő munkatársak már nem voltak ilyen lelkiismeretesek, szegényes textúrák, pár csenevész fa, némi rekettyés – ennyi. Vannak azonban olyan biztató részletek, mint a bronxi utakat szinte elborító szemét, vagy a tényleg sikátorszerű sikátorok, amiken nem is biztos, hogy olyan nagy ötlet keresztülszáguldani, mert bár a ládák és raklapok könnyen törnek, a tipikus amcsi szemetes konténerek elég masszívak.

A legidegesítőbb jelenség a játék motorjával megoldott „feladatismertetésben" résztvevő karakterek mozgása. Értem én, hogy ultralazák, és az ultralazaság velejárója a majomszerű gesztikuláció és a ruganyos járás, de ilyen animációt utoljára a Mortal Kombat első részében láthattunk, a „Fight!" szó elhangzása előtt. A karok fura tartásban a mellkas előtt, enyhén görnyedt hát, és valami bizarr kört leíró mozgás, ami a roggyantott térdből indul, de a teljes felsőtestet igénybe veszi. Ha ez motion capture, akkor legalább a készítők sokat röhögtek, én inkább gyorsan átléptem ezeket a kínosan béna jeleneteket.

Ellenben ha belemélyedünk hősünk kalandjaiba, láthatunk szép dolgokat. Én nem jártam New Yorkban soha, csak a Google térképét hívhatom segítségül, de ezzel a szegényes helyismerettel felvértezve azt mondom: valami ilyesmi lehet autózni a Nagy Almában, s bár tény, hogy a valódi naplemente életszerűbb szürkés rózsaszínnel festi be a manhattani épületek falát, ettől még nagy élmény áthajtani a Queensboro hídon – főleg, mikor nem szirénázik mögöttünk egy hordányi kék vitéz, vagy nem lövik sz… szitává a drága pénzért feltuningolt kocsinkat a feldühödött bandatagok.

Az elmúlt húsz év, amit nagyrészt számítógépes játékok nyüstölésével töltöttem, megtanított arra, hogy ha a grafika nem is visz mindent, még lapulhat adu a játékélmény paklijában. Használható járművekben nincs hiány, ráadásul az így-úgy megszerzett két- és négykerekűeket tuningolhatjuk és finomhangolhatjuk is, persze pénzért. A fő szál küldetései nem rosszak, sőt vannak kifejezetten érdekesek is, mint mikor a budapesti belvárosból is ismert „lopósautóval" kell meglovasítanunk három, a város különböző pontján álló verdát, vagy mikor a főnök kérésére biztosítanunk kell, hogy az általa támogatott autó nyeri a hat körös versenyt. '78-ban vidám kis feladatokat kapunk, hiszen akkor még feltörekvő bandatagok vagyunk, persze ha tudnánk, amit akkor még nem, akkor nem ugrálnánk olyan vidáman a felspécizett mocinkkal háztetőről háztetőre, és bizony talán jobban összehaverkodnánk az őrökkel, miközben a konyhaszolgálaton dolgozó cimborát szabadítjuk ki a helyi börtönből – de a minimum egy foghegyről odavetett „bocs, hogy eldózeroltam a falat idefelé" lenne. Ki tudja, melyikükkel futunk össze a Sing-singben eltöltött tizezer-kettőszáznegyvennégy napunk alatt.

Sajátos piknik a parkban. Négy keréken, villogó, lövöldöző díszkísérettel. Tiszta Amerika…

JÁRT UTAT, JÁRATLANRA…

Őszintén megmondom, nekem az egész addig tetszik, amíg az autóban ülünk. A játék szinte minden gyengesége akkor jön elő, mikor gyalog vesszük nyakunkba a várost. Szubjektív dolog ez, tudom, de nekem egy Driver nevű programban ne kelljen már gyalog mennem és lövöldöz-

DRIVER
PARALLEL LINES

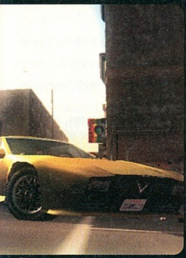
Visszaköszön a régi Driver érzés: rendőrök és roncs verdák amerre a szem ellát!

nöm. Mi lesz a következő lépés? Kerékkulcsot csomagolnak a szimulátorokhoz, esetleg az anyahajót is nekünk kell vezetni a Lock On újabb részeiben? A suszter maradjon a kaptafánál, ahogy nagyapám mondogatta, aki történetesen tényleg suszter volt. Ettől, hogy néha caplatnunk is kell, a játék nem lesz más, mint egy újabb GTA-klón, ráadásul abból is csak egy szegényesebb eresztés. Nincs akkora hatalmunk a történet felett, mint a Rockstar alkotásában, nem állhatunk neki bringával csapatni, és nem ehetünk pizzát sem, hogy dagadék gengszterré nőjünk. Sőt úgy általában elmondható, hogy a Driver: Parallel Lines-ban nem létezik mellékszál, csak van egy kisebb kupac dolog, amit mellesleg megcsinálhatunk, hogy legyen lé az újabb kocsi tuningjára, vagy hogy elérjük a hullatolvaj szintet, amihez amúgy ördögien sok mérföldet kell leautóznunk. Ebben némi nehézséget okoz a játékban alkalmazott teleport-megoldás egyszerűségének csábítása, de a használathoz érdemes elolvasni a játék mellé kapott füzetben foglaltakat - elsőre korántsem egyértelmű. A küldetések felvétele például két lépésből áll: egyszer egy filmszerű animációban megnézhetjük, hogy épp melyik haverunk rángat bele minket egy újabb balhéba, vagy ha 2006 után vagyunk, akkor éppen melyik ex-haverunkat fogjuk a disznók elé

ügyelve, hogy a zsaruk ne szúrjanak ki, meg a többi macera.

Az egyetlen pont a játékban, ami igazán kedvemre való, az a zene. A hangokról amúgy sok pozitívumot nem tudnék mondani, nekem minden járgány hangja egyformának tűnik, de a muzsika, az csillagos ötös. A '78-as részeknél érdemes odaültetni aput is a gép mellé, csak óvatosan, nehogy leverjen valamit a nagy léggitározásban. A manapság játszódó részben én többször nyúltam a csatornaváltó gomb után, de ízlések és pofonok.

hunyunk a furcsa grafika felett – de ettől még összességében csecse darab ez, könnyed hétvégi szórakozásnak, közepes mennyiségű szódával elmegy.



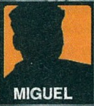
dobni; aztán ha ez lement, akkor már a játékban kell idegesítően pontosan leparkolni az adott küldetés villogó sárga körében. Lehet használni itt is a már említett teleportot, azonban vigyázat, ha nem figyelünk, jó eséllyel kezdünk kocsi nélkül olyan küldetést, amihez azért gyalog lassúak vagyunk, és akkor jönnek a gondok, tudjátok, kirángatni valakit egy arra járó kocsiból, persze

Azt hiszem, ezzel jellemezném magát a játékot is. Vannak benne borzalmasan elrontott, vagy éppen csak hibásan elgondolt részletek, de vannak jó pillanatok is, és örvendetes, hogy nem hagyták ki a poénokat, amiket egy olyan ember lő el, aki kihagyta az utóbbi huszonnyolc év fejlődését. Hagyni kell egy kis időt, hogy magával ragadjon a játék, és nem árt, ha szemet

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Igazából többet vártam, és mivel a GTA nem tartozik a kedvenceim közé, igyekeztem mindent az autóból megoldani, több-kevesebb sikerrel.



MIGUEL

PRO:
+ zenék hetvennyolcból
+ száguldás New Yorkban

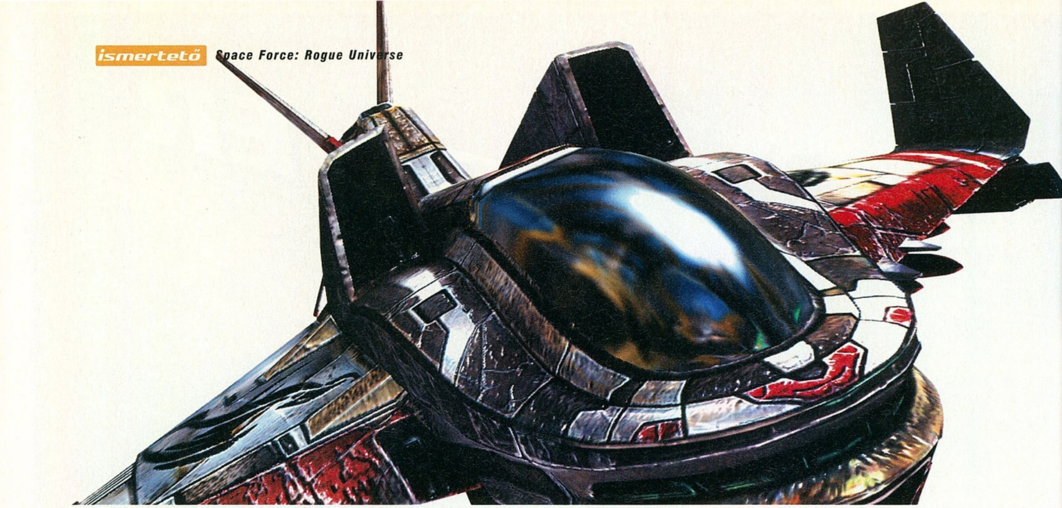
KONTRA:
- taszító főszereplő
- GTA klón

7.5

ÖSSZEGZÉS: Laza kis autózás régen és tavaly, alattunk valami vad amcsi járgány, fölöttünk a Chrysler Building, mögöttünk a fél NYPD.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 4.8 GB HDD

DRIVER	85%
DRIV3R	42%
MIDTOWN MADNESS 2	81%



Egy Elite nyomdokaiban.

irta · G-Vibes

SPACE FORCE: ROGUE UNIVERSE

No.1 PC GURU

fejlesztő > Provox Games kiadó > Dreamcatcher web > www.spaceforce2.com

A diplomata azt mondja: nyitott játékmenetet kínáló űrszimuláció. De mindenki más tudja: Elite klón. Semmi gond nincs ezzel, hiszen a stílus keretei rugalmasak, elvárásai pedig kikerülhetetlenek, ráadásul sok van belőlük. A Space Force azt állítja, minden ilyen követelménnyel tisztában van, így önvéleményének próbája egyedül a megismerés lehet, az alábbiakban megosztjuk veletek véleményünket.

Mint azt az Elite 1984-es megjelenésével felfestette, három dolog kell az űrszimulációhoz: egy röpke univerzum, egy űrhajó, és 100 kredit, hogy megtankolhass a következő bolygóig. Ha ügyesen kalkulálsz, úgy a rakteret még telepakolod némi mirelittel is, amit a célállomáson épp plusz 25%-os haszonkulccsal vásárolnak fel. Hmm. Itt viszont baráti áron mérik az űrszörpöt, amott pedig hatékonyabb lézerspityula is kapható. A klasszikus modell már itt saját életre kel, és minden jel szerint: örökkön élvezetes marad.

KLASSZIKUS ŰR-ÜGYEK

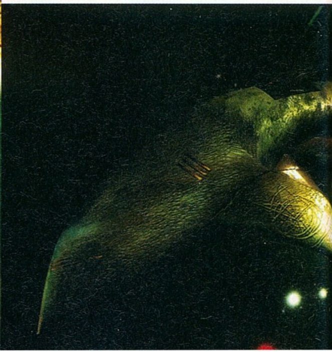
Már az elején tisztázzuk: a Space Force nagyon jó anyag. Erre azért volt szükség, mert bántani fogom. Durván. A játék ugyanazt a hibát véti, melyet bármely más friss örökös. Az utóbbi Elite klónok készítői, mintha nemzetközi egyezményt írtak volna alá, ötezerrel forszírozzák a történetközpontú vonalvezetést játékaikban, de ezeket a haknipótlékokat olyan silány dramaturgiai eszközök és véghulladék dialógusok rondítják, hogy az ember halottsápadt, mire végre megkapja a kabinban az irányítást.

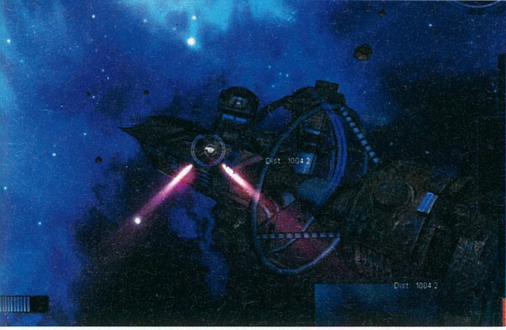
A minősíthetetlenül gyengén kezdődő történetben, hála a kozmosz alkotójának, nem kötelező részt venni – letehetjük voksunkat a tökéletesen nyitott játékmód mellett is. Ilyenkor az egyjátékos kampány eseményei ugyanúgy előidézhetőek, csak meg vagyunk kímélve a színésztanoncok bohóckodásaitól.

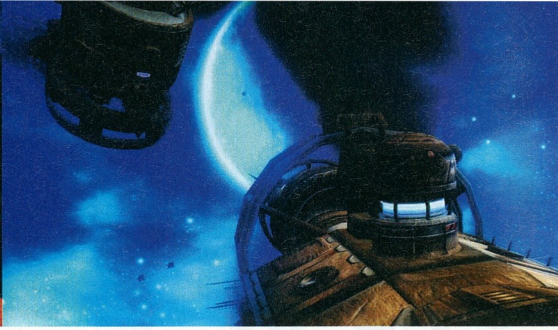
UNIVERZUMSZEMLE

Kalmárkarrierünket a Space Force-ban is színesíti harcászati besorolásunk, hiszen eljő a pillanat, mikor valakinek éppen a mi rakományunk

Űrhangulatban láthatóan nincsen hiány, s tiszta öröm, hogy emellé játszható rendszer párosul!







tetszik meg, és nagyon szívesen átvállalná ezt a terhet tőlünk. Az Elite játékok központi eleme így saját hajónk típusának, fegyverzetének és széleskörű felszereltségének felfejlesztése. Erre a vonatkozásra a Space Force szerencsés módon nagyon komoly hangsúlyokat fektet.

Tíz karakterosztály és tizennégy gép áll rendelkezésünkre, utóbbiak közül nem mind férhető hozzá alapból. A játék 46 csillagrendszert tartalmazó univerzumát tíz civilizáció népesíti be, melyekkel a játékos folytonos diplomácia érdekeltségeket ápol, avagy rombol le. Így, ha valakikkel a tetszési rátánk 70% alá esik, akkor már nem leszünk velük nagyon jóban, 50% alatt pedig biztosak lehetünk benne, hogy ránk támadnak. Ha jóban szeretnénk lenni valamely civilizációval, akkor teljesítjük a hozzájuk kapcsolódó küldetéseket, avagy bebüntetjük ellenségeiket. Persze ahhoz, hogy küldetéseket ajánljon meg egy adott civilizáció, ahhoz nélkülözhetetlen a bizalmi viszony. Magas tetszési index esetén csapatokat is szervezhetünk a szimpatizáló civilizációk képviselőivel, hogy velük közösen vívhassuk meg a küldetések gyakorta harcias viszontagságait. Ilyenkor egy maximum 4 vadászból álló köteléket irányíthatunk, a szokásos formációkkal és parancsokkal.

“AZ ELITE nyomait követő Space Force végre nem generál hiányérzetet!”

Míg az Elite másolatoknál menetrendszerű tárgyalási alap a „sunyulós” (értsd: lopakodós...) játékmenetet és küldetéseket tónusozó missziópark, addig itt bizony gyakorta egész kereskedelmi konvojok megfektetésének kósza gondolata vetődik fel, sőt előállhat, hogy nem is csak egy csoportban. El lehet képzelni, milyen érzést és látványt nyújt, mikor hat őrült űrsportoló cikázik két magatehetetlenül haladó, őrségüket vesztett kereskedőnaszád körül. Nem szórjuk minden sarkon az epikus jelzőt, de a Space Force e nagyszerű, sőt gyakori pillanatai nem teszik kétségessé, hogy ez a jelző most tökéletesen érdemelt és indokolt. A klasszikus elemek itt is hozzáférhetőek, úgymint az állomásokon böngészhető hirdetések, melyek voltaképpen végtelen számú, tetszés szerint elvállalható véletlenküldetést generálnak. Mennyit, miért, kivel, hol és hogyan időzünk: csakis rajtunk áll. A kifejezett, egyedülálló megbízatások száma túlmutat a kétezren, de az alkotók ígérik, hogy minden javítással szállítanak majd még pár százat.

Emlékszünk még az Elite vektorgépeire? Lássuk be, ez egy hangyányival már szebb!

KOZMIKUS MASZATKA

A játék váza így tehát nem tűrhet negatív kritikát, hiszen az anyag csakugyan kijátssza a klasszikus szisztémából mindazt, amit ma kijátszhatóként követelhetünk egy új örököstől. Sérelmes viszont, hogy a játék nem rendelkezik oktatókerettel. Így bizony ólomlábakon haladó órákban mérhető, míg köszönőviszonyt konstatálhatunk az anyag irányításának alap(!) elemeivel, és ne csodálkozzunk ha még napok elteltét követően is újabb és újabb felfedezéseket teszünk.

Kisebb probléma még az a fajta aránytévesztés, mely főképp a kezdeti harcokat jellemzi. Ahol bohó bemelegítést várnánk, ott az anyag egy adrenalinfröccsön pörgő pitbull alaphangoltságával veti ránk magát, csak győzzük a tempót! Így célszerű lehet azonnal könnyű fokozaton elkezdenünk a játékot, majd ha már nagyon szakinak vélelmezzük magunkat, úgy próbát tehetünk a médium beállítások mellett is.

Az interaktív oktatórész hiánya folyamatosan enyhülő nyűg, a játék harcainak abszolút humortalan keménysége pedig titokban kedves nekünk, így összességében ajánlható zászlóshajót köszönthetünk a Space Force képében.

FOLTOZÁS

A fejlesztők a demót követően szinte azonnal méretes patch-el jelentkeztek, amely egyes verzióba alapba bekerült, az angol változathoz pedig beszerezhető a netről...

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Hacsak nem ügyelnek, a stílus szerelmesei mélykékbe burkolhatják a szép nyári napokat.

G-Vibes

PRO:
+ Nagy
+ Szép
+ Finom

KONTRA:
- Oktatórész hiánya
- Csapnivaló színészpark
- Komolytalan fedélzeti odamondogatások

8.2

ÖSSZEGZÉS: Mindenki tudta, milyennek kell lennie egy Elite klónnak 2007-ben, de a Space Force ezt meg is mutatja.

GÉPIGÉNY: XP/VISTA, P3 2.7 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM, 2 GB HDD

INDEPENDENCE WAR 2	85%
TACHYON: THE FRINGE	75%
FREESPACE 2	90%

írta · Flatline

Az oroszok, az oroszok, az oroszok...

YOU ARE EMPTY

fejlesztő > Digital Spray kiadó > 1C web > www.youareempty.com

A Digital Spray Studios neve nem csenghet nagyon ismerősen, noha jó pár évvel ezelőtt, az összes hírcsatornán találkozni lehetett velük. A 2004-es E3-on tűnt fel először a játék, mindenki a STALKER-hez hasonlónak ítélte. No persze nem csak azért, mert ennek a játéknak is köze van az oroszokhoz (nem csak a kommunizmusos-vérfröcsögős sztori miatt), hanem a fejlesztőgárdát tekintve is. Sajnos a játék folyamatosan csúszott, amennyiben sikerült volna tartania a lányoknak a 2005 eleji megjelenést, lehet nem is lenne ennyire kukacos az a pite....vagy alma...vagy mi is. Lássuk, mennyire sikerült jól a játék.

Már abból is sejteni, hogy nem lesz nagy durranás a You Are Empty, hogy „csak" az 1C Company-t sikerült megcsípniük kiadójuknak. Persze rutinos csirkeként ebből még nem szabadna ítélni, ellenben ma úgy kijönni egy FPS-el, hogy az össz mérete alig közelíti meg a 3CD-t, már rossz előjel.

Az intro még nem annyira vészes, sikeresen próbálja berángatni az embert az ötvenes évek szovjetuniói hangulatába. A főhős sérülése utáni kezdő pálya, egy kórház (bár inkább elmeintézetnek néztem, majd a játék végén kiderült, hogy igazam volt), ahol nagy cicis félzombi nővérkék és fadarabbal hadonászó őrültek hemzsegnek: mindenki döntse el maga, mennyire szimpatikus ezen környezet. Egykettőre ki lehet jutni a szabadba, ahol rendre felismer majd szemetek itthon is használatos, vagy ismert építészeti elemeket, vagy akár szeretett fővárosi metrónkat, melyet olyan hűen modelleztek le a fejlesztők, hogy rögtön 6 évvel ezelőtt éreztem magam, mikor még barna és zöld bőr ülések voltak rajta.

A pályák felépítése teljesen átlagosnak mondható, ellenfél nincs olyan sok, mint mondjuk a Painkillerben, és a terep sem annyira magával ragadó, mint a STALKER, vagy a Half Life 2 esetében. Nagyon erősen érezni, hogy a Digital Spray-nél szintén rajonganak ezekért a játékokért, noha a STALKER már nem befolyásolhatta akkora mértékben a fejlesztésüket, mint a Half

Life második része. Itt persze meg kell jegyeznünk azt is, hogy hiába a nagy rajongás, az ottani minőséget nem nagyon sikerült átültetni a fejlesztőknek a saját fejlesztésükbe.

Nagyon elkapkodott a You Are Empty, de mivel a cég első játéka ezen stílusban, mindenképpen vállveregetés jár érte. Ha lett volna elég grafikus felhúzni a látványt 2007-es szintre, ha a hangok nem utólag elkészített, összecsapott fércmunkának hatnának, és ha kicsit jobban ügyeltek volna a keret menürendszer és a körítés összehangolására, akár még jó is lehetett volna. Az alkotás leginkább kiemelkedő része a motor, érezni, hogy bírna többet, hisz van HDR, bloom, egész gyors is és még minimális (persze azért nem egy Havok) fizika is akad. Igazán kár érte.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Ha van jobb dolgotok, szerintem maradjatok távol tőle, sőt, inkább nyomjátok le a hetedik STALKER befejezést is...

PRO:
+ Orooooosz

KONTRA:
- Összecsapott
- Elkésett
- Rossz hangok

6.0

ÖSSZEGZÉS:
Ha egy kicsit összekapják magukat a srácok és nekifekszenek a dolognak, akármi is összejöhetett volna. Így csak a középszer maradt...

GÉPIGÉNY:
P3 2.4 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VRAM

STALKER	85%
HALF LIFE 2	92%
HALO	90%

A Karib-tenger kalózai olyan, mint újra gyerekként kardozni faággal az árokparton.

Az **Amerikai pite** olyan, mint egy pornófilm a szexjelenetek nélkül.

A mátrix olyan, mint egy alufóliába csomagolt Platón-kötet: csillogó és filozofikus.

A **Godzilla** olyan, mint egy mai politikus: romba dönti a várost.

A múmia olyan, mint egy egyiptomi nyaralás adrenalin-injekcióval.

Egy filmes szaklap meg olyan, mint a...

SHREK THE THIRD

irta · Darths

fejlesztő > 7-Studios kiadó > Activision web > www.shrekthethirdgame.com

Az 1999-ben alakult 7-Studios fejlesztőgárda 18 éves fennállása során olyan címekben is segédkezett, mint például a Command & Conquer, Spider-man, vagy a MechWarrior II. A saját játékaik viszont kevésbé lettek sikeresek, lévén, hogy inkább bugyuta mozifilm adaptációkat hegesztenek konzolra - amiknek általában se íze, se szaga és csak 10 éven aluliaknak ajánlott...

Mostanában minden elfuserált mesefilmből készül játék, ebből következik, hogy a harmadik Shrek sem kerülhette el a végzetét, így a 7-Studios megcsinálta, az Actvision pedig megjelentette a legújabb, főleg gyereknek szóló játékot.

CSIPKERÓZSIKA, MINT SZUPERHARCOS

Ahogy az sejthető, ismét egy mászkálós, ugrálós, érméket gyűjtögetős progiról van szó, megspékelve Bud Spencer-t szégyenítő bunyókkal, kombókkal és bossokkal. Sok ilyennel volt már dolgunk, de sajnos általában csak a körítés változik. A Shrek is beáll a sablon arcade-ok népes

Kandúr koma már készül, hamarosan saját egész estés filmmel jelentkezik!

sorába, viszont szerencséjére a mozi egész mókásra sikeredett *(ettől a kijelentéstől azért többen elhatárolódunk – a szerk.)*, amit a fejlesztők is kihasználtak és teliszórták a programot az agyament humorral. A húzás bejött, tényleg jókat lehet kacagni. A látványvilágra sem panaszkodhatunk: Shrekék jól mutatnak a meseszerű környezetben, ráadásul mindig más karakterrel kell véghezvinnünk a különböző pályákat, persze a feladat mindig ugyanaz: át kell verekedni magadat Szőke csatlósain. A pályák során speciális képességek, kombók állnak rendelkezésünkre a banditák ellenében. Sajnálatos módon az egész játékon érződik, hogy csupán egy konzolátirat, így az ezzel járó viszontagságok a kezelésben is gondot okoznak, így csak gamepaddal ajánlott nekivágni!

A játék egy könnyed vasárnap délutáni kikapcsolódás Shrek rajongóknak – mivel durván hat óra után véget ér, és ezután marad az egymás ellen játszható „vár-pukkasztó" móka, azaz ki tudja hamarabb lerombolni a másik tornyait. Nem túl eredeti, de megteszi, ha netán megmaradt volna a filmhez szánt popcorn java.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Így, hogy hivatásból játszottam – és még a filmet is kedvelem –, jól szórakoztam, de mivel a mozijegy mellé nem jár kedvezményes kupon a játékra, tuti nem vettem volna meg.

PRO:
- \+ hangulatos, poénos
- \+ sok játszható karakter, egyedi képességekkel

KONTRA:
- \- pofátlanul rövid
- \- igénytelen portolás
- \- helyenként elég fantáziátlan

6.5

ÖSSZEGZÉS: Egy könnyed mászkálós akciójáték, ami a maga műfajában még ki is tűnik a többi közül. Shrek rajongóknak ajánlott...

GÉPIGÉNY: Pentium(R) III 800MHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, XP/Vista

PIRATES OF THE... 3	50%
MEET THE ROBINSONS	60%
AMERICAN MCGEE'S ALICE	89%

fejlesztő > Ubi Soft kiadó > Ubi Soft web > surfsupgame.us.ubi.com

írta · Stöki

A magyar mozikba Vigyázz, kész, szörf néven kerülő film szép példája, hogy Hollywood az anyagiakat tekintve mennyire biztosra akar menni a produkcióival, még ha ennek az is az ára, hogy a néző kap egy tucatizét, amire utólag sajnálja a mozijegyet. Nem különösebben túlvariált animációs filmről van szó: van jófej pingvin, jócsaj pingvin, poénos mellékfigurák (egy kakas, egy izomagyú pingvin és egy geek pingvin) és persze egy gonosz főellenség.

KÉT KÉZ NEM ELÉG

Könnyed sportprogram lévén a Surf's Upban a film főbb helyszínein kell meglovagolni a hullámokat és a különböző tereptárgyakon mindenféle trükköket bemutatni. Ebből rögtön adódik az a hátrány, ami a műfaj és a PC találkozásakor szokott: rettenetes az irányítás. Külön gombokkal lehet terelgetni a szörföst, előhívni a kunsztokat, megtartani a deszkát a hullámokon, a négy iránybillentyűvel pedig szabadfogású trükköket lehet bemutatni. Mindezeket a funkciókat egy konzolos kontrolleren logikusan elhelyezve találjuk meg, de aki a PC-s változatot billentyűzettel képes folytonos félrenyúlások nélkül irányítani, az vagy mutáns, vagy polip.

KEVÉS A JÓBÓL

A másik probléma a programban rejlő játékórák száma. A bajnokságot kb. két óra alatt végig lehet tolni, a pályák pedig annyira nem változatosak, hogy többször nekiessen az ember. Létezik még egy multiplayer mód, de neten nem lehet egymás ellen játszani, csak egy gépnél. Ezen kívül akad még egy minijáték is, amelyben egy levéllel kell leszáguldani száraz terepen – ez jóval primitívebb, mint az alapjáték, ezért két próbálkozás után már nem is érdekes.

KIHAGYHATÓ DARAB

A fenti komoly negatívumokat a külcsínnel próbálták elfedni, több-kevesebb sikerrel. A grafika és az animáció helyenként egész pofás, a pályák olykor egész ötletesek. A karakterek animációja remek, a hangok szintén, a háttérzenét viszont valószínűleg turkálóból guberálták. Az összkép

pedig az egész komoly hiányosságok miatt legjobb szándékkal is csak felemásnak nevezhető. A Surf's Up egy tucatfilmből készült tucatjáték – senki nem veszít vele sokat, ha kihagyja.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	05

Pontosan ezek azok a játékok, amik feleslegesen növelik az ember ökológiai lábnyomát...

PRO:
- + korrekt grafika
- + jó animációk

KONTRA:
- borzalmas irányítás
- kisebb motor hibák
- kevés játékidő

6.5

ÖSSZEGZÉS: Összecsapott, túl sok eredetiséget nem hordozó munka, amit nyolc év felett jó szívvel nem ajánlanánk senkinek.

GÉPIGÉNY: Pentium(R) III 800MHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM (DirectX 9.c)

SHREK 2	50%
MEET THE ROBINSONS	60%
LEGO STAR WARS	76%

A jég, a fagy, a hó és a bogarak

LOST PLANET EXTREME

fejlesztő > Capcom Japan kiadó > Capcom web > www.lostplanet-thegame.com

A játékot a Capcom azon csapata fejlesztette, akiket az a Keiji Inafune vezet – ő az az úriember, aki anno létrehozta a playstationös Onimusha-szériát, és aki körülbelül ezer éve megteremtette a kis kék fiú (igaz, volt már robot is), MegaMan figuráját. A hatalmas X360-as sikernek köszönhetően – fél év alatt egymillió példány – született meg a PC-s verzió.

írta • RBaly

Bár az alapfelütés nem túl eredeti, a hihetetlenül látványos bogárirtás mindenért kárpótol!

VITAL SUIT

A VS-ek speciális gépezetek melyek az extrém hőmérsékleti viszonyok ellenére is üzemképesek. Sajátos berendezéssel rendelkeznek, amivel fel tudják használni az Akridokból kicsurgó zseléállapotú hőenergiát. A kolonizáció kezdetén munkagépeknek használták őket, de a kiélesedő harcokban remekül helytállnak az őslakosokkal vívott ádáz küzdelemben is könnyen cserélhető fegyvereiknek s mobilitásuknak köszönhetően. A legújabb típusok már az állandó repülésre is képesek, új dimenziót nyitva a harcokban. A játékban hét VS kapott helyet, mindegyik egyedi extrákkal felturbózva. A GTF-11 például hátrakétákkal van felszerelve, melyeknek köszönhetően kisebb távolságokat repülve tud megtenni. A GAB-25M tankká, a GTF-13M pedig hősiklóvá képes átalakulni, így a helyzetnek megfelelően tudjuk változtatni taktikánkat.

A két hónappal ezelőtti előzetesünkben igyekeztem a tőlem telhető legjobb módon felkonferálni az év egyik, szubjektíve legjobb játékát, s egyszersmind felkészíteni ennek befogadására titeket, hisz az ember szereti/szeretné megosztani azt, ami önnön magának oly kellemes kikapcsolódást nyújtott. Fenntartásaim – érthető módon – voltak, hisz a Capcom kőkemény konzolvonalas fejlesztőként, ha nem is veti meg a PC-s játékost, a sokrétű hardver támogatására kiforrott programozó gárdával nem igazán rendelkezik, s sajnos megannyi átültetésüket több kisebb-nagyobb bug boglya kárhoztatta el billentyűzetforgató körökben.

A történet ismételt gyors átfutásával kezdeném a sort, no véletlenül sem azért, mert ez az egyszerű toldalék afféle Bestseller volna, csak amolyan képbe illesztés gyanánt falja az értékes karakterszámot. A Star Warsban első ízben szereplő hógolyóbis (a Hoth) ikerbolygóján kalandoznak ükükük-unokáink, hogy lelakott, és mostanában pokoli forró szülőföldünk után új helyszínen szólhasson hangosan az ének. Ellenállás meglepetésükre nem gombszemű zöld muksók, hanem szteroidokon nevelkedett drabális ízeltlábúak képében jelentkezik, – ők Akrid néven vonulnak be a biológia könyvekbe. Leszármazottjaink eleinte persze elbuknak, hisz a legjobb filmekbe is kell egy lehetetlen mélypont, ahonnan száz, hogy fordítani fogunk fanfárok közepette, s ez meg is történik. A bogárkák gyémánt keménységű kitin-származék páncéljának gyenge pontjait kihasználva szépen megindul a daráló, az emberek oldalán Wayne nevezetű főhős jelöl-

Szépen tömörítve ennyiből kell motivációt kapnunk a rambózásra, ám pár, tipikusan japán fordulat még kuszábbá teszi majd ezt az egy szem szálat, elöljárótünkkel. A srác hiába jó ember, a sors csúnyán kibabrál vele, ugyanis az igaz katona édesapja otthagyja a fogát egy jóllakottabb Akrid ellenében, s ő maga is kis híján odavész. Egy apró hókalóz banda menti meg őt, s egyszersmind meglátva benne a kiválasztott formát, a segítségére is lesznek a bosszúban.

"A FAGYOS környezet és hangulat bizony forró játékmenetet takar!"

ban annyit: nem csak a csápszájúak lesznek szálkák a szemünkben.

AKCIÓ INDUL...

...és egy pillanatra sem fog megállni. Családi tragédiás emlékekkel terhelt hősünk egymaga vág neki a planétának,

Az SV-k harci repertorárját a hónunk alá csapva az akció egy sokkal brutálisabb módja nyílik meg!

szupport csak headseten van jelen. No meg egy, a lábadozásunk során felszerelt ketyere képében, ami a leölt ellenségből kifolyó forró narancskocsonyát felhasználja, így tartva melegen és egyben tankja kapacitásáig fitten a főszereplőt. A rendszer hasonlatos a Halo-éhoz, hiszen újratölti az életerőnket. Apró csavar az egészben, hogy míg valamivel többet ad (azonnal felfrissít), van, amit el is vesz, hiszen ha üresen kong, akkor melegen se képes tartani minket, és a nagy hidegben Wayne maga sem áll fel többé. Ennek nagyszerűsége legfőképpen abban rejlik, hogy gyógyítás használata nélkül is üzemelnie kell, így ez nem örök, magyarán állandó rohanásra, pusztításra, irtásra, s egyszersmind taktikázásra vagyunk kényszerítve, mert a bekapott találatok erősen megcsapolják kis berendezésünket. Segítséget jelenthet továbbá a tereptárgyak rutinszerű amortizálása, mivel mindegyikük rejt magában némi hőmasszát, függetlenül attól, hogy élő-e avagy sem.

A tizenkét, relatíve változatos részre tagolt kalandot gyalogszerrel és jövőbeni kétlábú hadigépezetekkel (Vital Suitok, a Mech-ek után szabadon) tehetjük meg. A játék során megannyi pusztító eszközzel tehetjük teljessé bosszúnkat. Az alapkollekció magától értetődő, de akad pár futurisztikus jószág is. E sci-fi rendcsapók szépek, színesek, bivalyerősek és hangosak, csak sajnos zabálják a hőenergiánkat. Gránátból a diszkoszfajta kifejezetten vidám darab, szépen megragad ott, ahova repítettük, levakarhatatlanul. A felvehető készletből egy időben csak két kézi s egy gránáttípus lapulhat nálunk, betárazásra tehát nincs lehetőség. A VS-ek gyakorlatilag erősebb tűzerőt, nagyobb fürgeséget és acélosabb pajzsozást jelentenek nekünk, s kiemelendő, hogy a fegyvereiket szabadon le-, és felszerelhetjük, hovatovább magunkkal is vihetünk ezekből egyet. A kvázi lépegetők némely csúcsfegyvere igazi telitalálat, főleg a hőkövetős sugárvető lehet számotokra is nagy kedvenc. A harcászati repertoáron felül egy csáklya lapul még nálunk, amivel sebesen hidalhatunk át akadályokat, s törhetünk ábeli magasságokba.

Az ellenségünk nagyját képező rovarcsalád fajtájához hűen butuska, vígan aprítható társaság, a gyenge pontjaik kitanulása se pokoli ördöngösség, ám nagy létszámuk, és brutálmód aljas alfa példányaik (a főellenfelek) könnyedén a másvilágra képesek küldeni játékost és billentyűzetét, főleg a gyermeteg easy fokozatnál bátrabb nehézségi szinten. A megjelenő harmadik fél pedig kellően kimeríti majd a pofátlan túlerő fogalmát mindenki számára, azt garantálom.

STEAM!

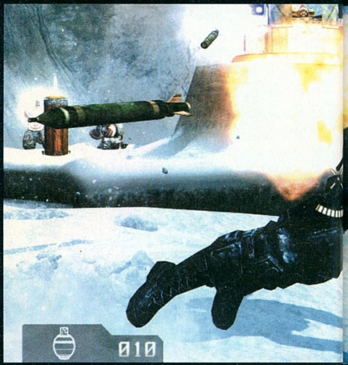
Fontos tudnivaló, hogy a Lost Planet Steam-en keresztül működik, így a játék elindításához feltétlenül szükséges az internetkapcsolat! Nélküle bele se vágjunk...

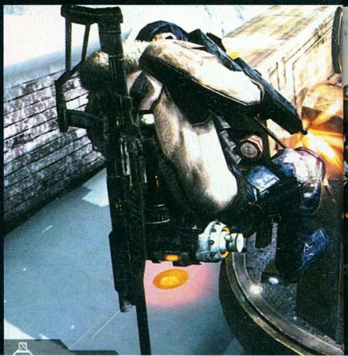
IRÁNYÍTÁS

Dupla analóg karra optimalizált rendszer esetén nem mehetünk el szó nélkül annak billentyűzetegér kombinációjára való adoptálásnak a minősége mellett. Igaz, én egy zsineges X360-kontrollerrel játszottam, de természetesen kipróbáltam, és így is teljesen játszható, mint mondjuk egy Tomb Raider... A menüben található egy FPS-nézet beállítási lehetőség is, ám ezt nem bírtam működésre bírni – akármivel is próbálkoztam, marad a külső nézet.

ONLINE WARS

A mutliplayer különösen nagy erőssége volt az Xbox 360-as változatnak, így örömteli, hogy ezt PC-n is viszontláthatjuk. Megannyi térkép várja a Stallone jelölteket egy könnyed hócsatára a szokásos játékmódokban, melyek, ha más névvel is vannak illetve, a megannyiszor látott típusokon nem igazán mutatnak túl. Az DM itt Elimination, a TDM Team Elimination, a Dominate Post Grab, – mondjuk itt több tornyot kell birtokolni –, és a Fugitive egy ferde hajlamú uraknál divatos embervadászatszerű valami, amiben egy szerencsétlenre megy mindenki más. A multi ereje nem ezekben rejlik, hiszen egyik sem új, hanem szintén a játékmenetben bújik meg, felidézve a legnagyobb klasszikusok erényeit. Vívhatunk épületekben, szűk helyeken tisztán, vagy a hatalmas hómezőkön kegyetlen VS harcosként boríthatjuk lángba az eget. Kezdő, avagy profi egyaránt megtalálhatja a számításait, persze az ésszerű, taktikusabb hozzáállás általában kifize-

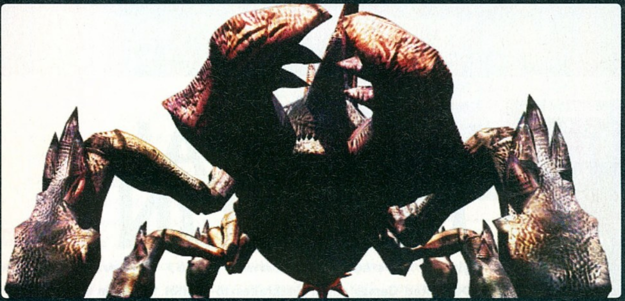


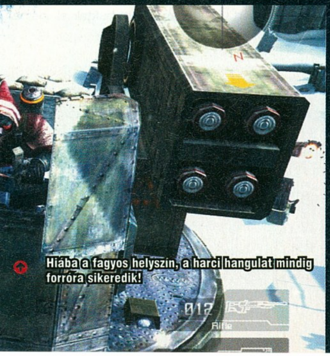


Lost Planetről. Nem tökéletes játék, tud monoton is lenni, de műfajában egy frenetikus alkotás, ami ha nem is a stílus megváltója, kiváló tisztelgés az akciójátékok előtt, megtalálható benne minden, ami ezt a kategóriát naggyá tette anno. Apropó! Az objektivitásra való törekedés mellett akarva akaratlanul besurrant a sorok közé egy zúzmarányi lelkesedés, egy hópehelynyi rajongás, és egy jégkristálynyi elfogultság, kéretik a demót kóstolónak kiolvasztani. Ha neked is annyira megtetszik a dolog, mint nekem, együtt várhatunk a Colonies alcímű, teljes titokban kezelt folytatásra is…

AZ AKRIDOK

A bolygón élő őslakos faj sajátossága, hogy egy ritka ásványi anyagot képes kivonni a fagyott talajból, melyből a létfenntartásához szükséges Thermal Energy-t állítja elő saját maga számára. A termetesebb fajokra jellemző, hogy testük több mint 90%-át igen erős páncél borítja. Egyedüli gyenge pontjaik a T-Eng-et tároló, sárgán-narancsszínben tündöklő testrészeik. Ebből kifolyólag mindig ezen gyenge pontjaik megtalálása a célunk, minden máshova bevitt találatunk hatástalan rájuk nézve.





Hiába a fagyos helyszín, a harci hangulat mindig forróra sikeredik!

tődő, de aki nagyon nem bír a tűzgombjával, a Vital Suitokkal bátran elébe mehet riválisainak. Egyetlen negatívumként megemlíteni az újjáéledési pontok relatíve állandóságát tudom felróni, némelyik ugyanis túlzottan kijátszható, halva születetté téve az ellenséges csapatot jó időre.

TELJESÍTMÉNY MÍNUSZ 40 FOKON

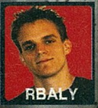
A játékhoz shader 3.0-ás videokártya szükséges, de ha ez megvan, és ehhez illeszkedő minőségű a gép többi alkatrésze is, akkor nincs gond – nálam a Vista (a játék persze XP-n is fut) 4.3-as osztályzatot adott a gépre, és maximális beállításokkal futott a DX9-es verzió. A keményebb akcióknál ugyan 15 frame/sec körülre lassult, de ehhez tényleg az kellett, hogy három-négy robbanás mellett vagy tíz ellenfél is a képernyőn legyen pár robot társaságában. A játék hihetetlenül hangulatos HDR-effektekkel bír, kiválóan használja a motion blurt, azaz az elmosódást, a robbanások pedig mindent ütnek, amit eddig képernyőn e témában láthattunk. Sajnos a DX10-es verziót megfelelő hardver hiányában nem tudtam kipróbálni – mindenesetre következő számunk teljesítményteszt-rovatában mindenképpen visszatérünk erre, hiszen ennyit megér a játéktörténelem első DirectX 10-es alkotása!

Többet érzésem szerint kár is lenne beszélni a

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Azt mondják, ez az apró rész a személyes véleményé, hát tessék: Az év akciójátéka, instant gyönyör, pazar táplálék az összes érzékszervnek. I'm Lovin It.



RBALY

PRO:
+ Úgy majdnem minden

KONTRA:
- gépigény
- itt ott monoton
- rövid

9.0

ÖSSZEGZÉS: Újabb nagyszerű munka a Capcomtól. Kiváló egyveleg amely egy nagyszerű, sok taktikázásra lehetőséget adó játékmenetet ad.

GÉPIGÉNY: P4 3,0 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM, 8 GB HDD

MDK 2	78%
ARMED AND DANGEROUS	73%
MDK	76%

Kórház a teljes összeomlás szélén...

HOSPITAL TYCOON

írta · Hredenc

fejlesztő > Deep Red Games kiadó > Codemasters web > www.codemasters.co.uk

A Deep Red Games angol játékfejlesztő-stúdiót 1998-ban alapította Kevin Buckner és Clive Robert. 2004-ben közös vállalatot hoztak létre a Bangladesh Online-nal, új stúdiót nyitva Bangladesben, ám idén márciusban Robert visszavásárolta cégét, és önállósította DR Studios néven. Eddig legjobb címük a Monopoly Tycoon és a Risk II, ezen kívül még gyártottak néhány gyengébb tycoon-címet, közte a szép, de üres Tycoon City: New Yorkot.

Jól tudom, olvasóink többsége nem szereti, amikor egy játékot úgy értékelünk, hogy egy másikhoz hasonlítjuk. Van is ebben ráció, de sajnos néha elkerülhetetlen – főleg akkor, ha az adott cucc ama másik szellemi örököse. Így van ez esetünkben is, ráadásul a Deep Red friss terméke komoly elõddel kell, hogy szembenézzen: a Bullfrog 1997-es sikerjátéka, a Theme Hospital ugyanis az alapmű, melynek zsenialitását nehéz szavakba önteni. Nos, aki hasonlóra számít, hamar kiábrándítom: a HT nem TH; jelen cikkben megpróbálom kirántani ebből az összevetésből, és saját lábára állítani a pácienst, mert azért vannak bíztató elemei.

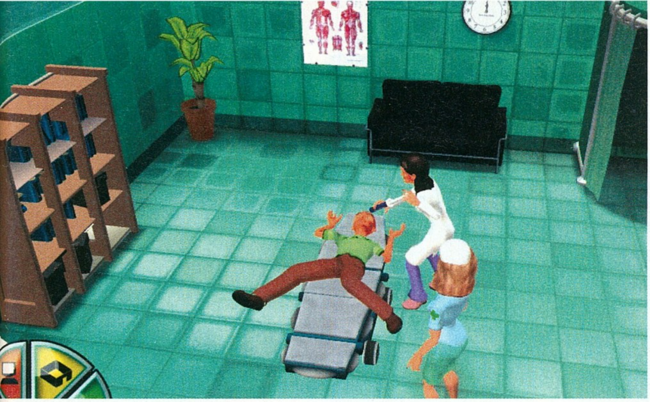
A FEKETE HUMORÚ KLINIKA

A játék alapja egyszerű: be kell rendeznünk egy kórházat különféle helyiségekkel, berendezésekkel, fel kell vennünk a személyzetet, aztán az egészet ügyesen menedzselni, hogy a beeső betegek a lehető legjobb és leggyorsabb ellátást kapják. Nagyjából ennyi. A játék első ránézésre csinosnak mondható; nem fogja elnyerni a „2007 legszebb játéka" címet, még csak a poligonok számát tekintve sem áll az élre, de a célnak megfelelő, karikírozott, rajzfilmszerű. Sőt, az animáció egyenesen zseniálisnak mondható, ezen a téren viszont bátran ringbe szállhat, akár a karaktermozgatást, akár a különféle gépek működését nézzük. Rögtön itt hadd emeljem ki a legnagyobb húzást: bármely figurára rákattintva belső nézetre válthatunk, és igen nagy móka egy dülöngélő beteg fejéből kinézni, ahogy kommunikál a nővérrel, vagy ahogy a különféle gépekbe bemászik, ráfekszik, és azok „dolgoznak rajta". Ugyanígy dicsérhető a játék humora is; a hányáson zakózó figurák, az agyament betegségek, plusz azok kezelése, mind nagyszerűek, és tökéletesen passzolnak az említett grafikai kivitelhez, animációkhoz. Ez így egyben egy remek csomag.

KÓRHÁZ AZ IDEGEK SZÉLÉN

A fentiek miatt az első találkozásunkkor megszerettem a cuccot, azonban ahogy belemelegedtem, elkezdtek előjönni a hibák. Először is hiába a 3D és a pálya forgatásának lehetősége, a rossz kamerabeállítás miatt a képernyő alján/sarkában lévő területre letenni bármit szinte lehetetlen. Aztán itt van az építkezés: fix méretű helyiségek vannak, ezeket kell valahogy lepakolni, majd beletömni a berendezést. Az ugyan ismét zseniális dolog, hogy egy szoba csak akkor nyeri el funkcióját, ha beleraksz valami műszert, azaz egy patika akkor lesz patika, ha orvosságos szekrény kerül bele, de a 10 éves TH-ban tetszőleges méretben építhetted meg a helyiségeket, rakhattad rájuk az ajtót-ablakot, és bármikor átalakíthattad azokat; a mostani megoldás sajnos rossz. Igaz, itt több berendezési tárgy van, jobban csinosítható a kórház, át lehet színezni a falakat, de hát ez csak a máz. Ami pozitív viszont, az a kezelőfelület: áttekinthető, kézreálló, átgondolt munka.

Még nagyobb a baj a játék mélyén, a gazdasági motor tekintetében, ami hiányzik. Furcsa módon a Deep Red utóbbi címei is itt buktak el, például a Tycoon City: egyszerűen nincs mélysége a



cuccnak. A régi játéknál minden beállítható volt, a fizetésektől a hőmérsékletig, itt ilyesmiről szó nincs. A fejlesztők egyfajta szappanopera-felütést találtak ki, azaz itt nem a bér és a munkakörnyezet határozza meg egy dolgozó hangulatát és így munkatempóját, hanem főleg a kollégákkal szembeni viszony, amit Sims-módon tudsz igazgatni, azaz rákattintasz valakire, és kiválasztod a gyorsmenüből az „ölelés", beszélgetés" stb. ukázt. Ez jópofa, viszont felesleges – a játékot simán végigjátszhatod anélkül, hogy ezt a funkciót használnád. Ami még katasztrófálisabb, hogy itt mindenki szinte „NPC", azaz nem irányíthatod sem a személyzetet, sem a betegeket; a TH-ban, ha egy páciens rossz állapotban volt, előre vehetted a sorban, és bárkit megfogva ledobhattad őt a megfelelő helyre, például egy takarítót a szeméthez, egy orvost a megfelelő szobába. Itt ez nincs, így sajnos elég gyakori lesz a halál; lehet ugyan ide-oda küldözgetni a dolgozókat, de amint elérnek a célpontra, sarkon fordulnak, és mennek a dolgukra. Az egyetlen lehetőséged, hogy új munkás felvételénél a minél magasabb „Reliable" tulajdonságot preferálod, ez ugyanis kb. a munkaszeretet, így kevesebbet fog lógni.

“A SZAPPANOPERÁK szerelmeseinek talán elnyeri a tetszését...”

Az említett szappanoperai megoldás egyébként a kampánymódban csúcsosodik ki, ez ugyanis a kórházsorozatokhoz hasonló sztorit kínál, mindenféle szerelmi szállal, ármánykodással, bonyodalommal, sajnos azonban elég érdektelen az egész, ráadásul pár óra alatt végigjátszható. Tetejébe fityulát: az egyes epizódok saját beállítással bírnak, azaz hiába építettél ki egy klassz környezetet, a következő etap saját elrendezéssel nyit, az addigi munkádnak annyi. Mindez olyan történetvezetéssel párosul, amely szinte egyetlen oktatópályává teszi az egészet: minden mozdulatod után szünet, és jön egy visítozva halandzsázó (!) recepciós csaj, örvendezni és továbbterelni. Ezt némileg ellensúlyozza a szabadjáték (sandbox), mely azonban szintén hordoz magában csapdát: mivel a kórház azonnal kinyit, amint elstartolsz, hihetetlen módon kell kapkodnod, hogy mindent a helyére rakj időben – viszont a mechanizmus sekélyessége azt eredményezi, hogy amint megvan a rutinod, azaz hogy mit hová kell tenned, építened, ez is hamar unalmassá válik.

VÉSZES HELYZET

A helyzet annyira nem vészes azért, mert játszható, külsőleg is dicsérhető, egyes elemeiben zseniális játékról van szó. Sajnos azonban a hiányzó gazdasági motor, a mechanizmus jó pár hibás tervezési eleme, a rövid és rosszul összerakott sztorimód a szabadjáték ellenére egyszer használatos címmé degradálja az amúgy többre hivatott projektet. Egy-két patch még gyógyíthatna rajta (de nem fog – lásd keretes írásunkat!), viszont a baj ott van, hogy aki egyszer is kipróbálja a sokat emlegetett tíz éves elődöt, többé rá sem néz erre. A műfaj kezdőinek azért

ZAVARGÁSOK

A Codemasters hivatalos fórumán kiadott egy közleményt (http://href.hu/x/2xb9), melyben kijelentette: a játékhoz nem terveznek patchet készíteni (!). Ha nagyon sokan panaszkodnak valami bug miatt (márpedig panaszkodnak!), azt megpróbálják eliminálni, de a játékmenetbeli, tervezési problémákat nem fogják kijavítani. Ha valakinek javaslata van, mit kellene megváltoztatni, elküldheti e-mailben, ők továbbítják a készítőknek, hogy egy esetleges folytatásban vagy egy hasonló műfajú címben azokat hasznosítsák. A hozzászólók – köztük egy „ki nem fizetett és meg nem hallgatott bétatesztelő" jelezték, máris tömegesen viszik vissza a boltba a terméket, és kérik vissza az árát...

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	03

Ismét egy projekt, amelynek készítője nem értette meg, mitől sikeres az a játék, melyről új termékét koppintotta, így mindent értéket kidobott belőle, majd díszpapírba csomagolta, hogy kívánatosabbá tegye. Ám ha kibontod, kiderül: a doboz üres...

PRO:
+ Animáció, kezelőfelület
+ Belső nézet
+ Humor

KONTRA:
- Hiányzó gazdasági motor
- A sztorimód rövid és gyenge
- Átgondolatlan, rossz tervezés

ÖSSZEGZÉS: 5.1

A játék, mely egyszerre csúfolja ki a nevében hordott tycoon műfajt, és a szellemi elődjének tekintett Theme Hospitalt. Rosszul teszi...

GÉPIGÉNY:
P4 1 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 3, 650 MB HDD, Windows XP + DX 9.0c

THEME HOSPITAL	85%
THE SIMS 2	89%

THE SIMS 2: DIVATOS H&M CUCCOK

írta · Kredenc

fejlesztő > Maxis kiadó > EA web > www.thesims2.com

Két számmal korábban ismertettem a TS2 franchise fura oldalágának akkori sarját, a Bulis! Cuccokat. Nos, az EA marketingesei újabb pénzforrásra bukkantak: eddig példa nélküli módon becsempészték a simek világába a valóságot – egy valós divatcég jelenik meg a játékban! Az 1947-ben, Svédországban alapított H&M (Hennes & Mauritz) hálózat jelenleg a világ 28 országában, 1400 boltban árulja saját márkanév alatti ruházati cikkeit, kiegészítőit, kozmetikumait. Ez a cég költözik most be simjeink életébe, feltéve, ha megvásároljuk a terméket. Mindez két vonalon teljesedik ki; az első, hogy simek készítésénél a felnőtt csajokat közel 100, a többi nemet és korosztályt néhány trendi H&M ruhába öltöztethetjük. A másik: kapunk egy komplett készletet arra, hogy akár a közösségi butikokat, akár a Vár az üzlet kiegészítő birtokában saját boltunkat a H&M franchise kinézetére alakítsuk át, a fényreklámoktól, logóktól a díszes bejáraton át a pultokig, kasszákig, próbababákig, illetve olyan épületelemekig, mint a cég szín- és designvilágát viselő oszlopok, lépcsők. Sőt, divatbemutatót is rendezhetünk: belső alappal dobogót építhetünk, erre villogó padlólapot, reflektorkerítést pakolhatunk, majd félautomata módon jöhet a buli, azaz felküldöd a kifutóra simedet, majd kiadod a „Menj oda" parancsot a túlvégen. Röhejes? Az. De ugye egy plusz animáció/interakció legyártása időbe és pénzbe került volna... A summázat pedig a szokásos: aki nem sajnálja rá a pénzt, megveheti, csinos a cucc, annyi csak a baj vele, hogy ingyen kellene osztogatni a H&M boltokban, reklámajándék gyanánt...

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	00
JÁTÉKÉLMÉNY	07

A szokásos: szép, de kevés, közel háromezer forintos luxuscucc gyűjtőknek. Az pedig, hogy beraknak egy divatbemutatós megoldást, de se animáció, se interakció hozza, enyhén arcpirító.

KREDENC

PRO:
- + A csajok ruhái között van pár jó gönc
- + Ötletnek nem rossz
- + A végeredmény

KONTRA:
- - A srácok ruháit én fel nem venném...
- - A divatbemutató kissé „érdekes" megoldás
- - Pénzbe kerül

3.5

ÖSSZEGZÉS: Mondanám, hogy ingyen reklám egy világcégnek, csak ugye „picit" sántít a dolog – és ez itt a probléma...

GÉPIGÉNY: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB T&L videokártya, 550 MB HDD

MESÉS DÍSZLETEK CUCCOK	55%
CSILLI-VILLI CUCCOK	52%

THE SIMS: ÁLLATOS KRÓNIKÁK

fejlesztő > Maxis kiadó > Electronic Arts
web > www.thesimskronikak.hu

Folytatódnak tehát a krónikák; az alapokat leírtam a 2007/05-ös számunkban, a Kertvárosi Krónikák bemutatójánál (laptopbarát, ablakban fut, gépkímélő beállítások), ezek nem változtak. Ami ezt a cuccot mégis pozitív irányba billenti, az maga a téma. Ez a cucc a Házi kedvencig „felhúzott" TS2-t tartalmazza, azaz benne van pl. az Éjszakák éttermi rendszere is, plusz az állatok, kutyák, macskák, hörcsög, papagáj. Ez ugye rögtön anyagilag megfontolhatóvá teszi a portékát – persze csak annak, aki el tud tekinteni az ablakos megjelenítéstől és a többi kompromisszumtól.

Állatkáink minden szinten képesek feldobni a játék hangulatát...

A játék ismét két sztorit tartalmaz, melyek közül szerintem az első éri meg igazán az árát, ez ugyanis valóban állatos – egy fiatal lány örököl egy házat, amelyen jelzálog van, a bank el akarja venni, az egyetlen reménye, ha megnyeri a helyi pénzdíjas ebversenyt, csakhogy az ellenfél a bank és a város főnökasszonya. A nagy truváj, hogy ez a móka tartalmaz egy teljesen exkluzív (a TS2: Házi kedvencből hiányzó) elemet, nevezetesen egy kutyakiképző pályát, hat akadállyal, a hozzá tartozó zseniális (!) animációkkal és minijátékkal. A második sajnos kevésbé dicsérhető, itt a cica csak egy plusz elem, a férfi főhős köré épített történet a Romantika-füzetekre jellemző szirupos lányregény, nyilván a marketingesek által belőtt célcsoporthoz igazítva. A végigjátszás során feloldható jutalomtárgyak tekintetében is egyértelműen Alice meséje viszi el a pálmát. Az Állatos Krónikák emiatt feltétlenül érdemes a megtekintésre és kipróbálásra.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Ez a csomag határozottan jobb, mint a Kertvárosi krónikák, főleg ár/érték arányban, és az ott nem szereplő bónuszok miatt. A könnyebb, egyszerűbb, így elsősorban a gyerekeknek ajánlható, hogy „szokják a franchise-t"...

KREDENC

PRO:
- + A kutyakiképző bónuszcsomag
- + Az első sztori jó
- + Jobban megéri a pénzét

KONTRA:
- - A Krónikák koncepció bajai
- - A TS2 motor alapproblémái
- - A második sztori gyengébb

7.5

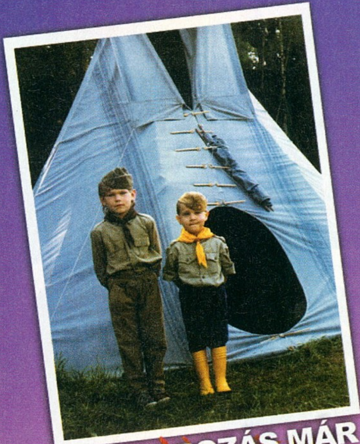
ÖSSZEGZÉS: Egy jól sikerült és egy kevésbé jó sztori, szabadjáték, könnyített játékmenet, a régi hibák és a Krónikák koncepció kérdőjelei.

GÉPIGÉNY: 1,4 GHz CPU, 256 MB RAM, GeForce 2 / Radeon 7500 + mobilkártyák, 3 GB HDD

THE SIMS 2 PETS	71%
THE PARTNERS	59%

GURU CAMP

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ ÉS JELENTKEZÉS A WWW.PCGURU.HU/TABOR2007



A TÁBOROZÁS MÁR SOSE LESZ AZ AMI VOLT!

HELYSZÍN: SÁRRÉTI IFJÚSÁGI TÁBOR - BALATONALMÁDI
INDULÁS: 2007.AUGUSZTUS 18. (SZOMBAT)
ÉRKEZÉS: 2007.AUGUSZTUS 25. (SZOMBAT)

UTAZÁS BUSSZAL ODA-VISSZA BUDAPESTRŐL.

ÁR: 34 900 FT , TARTALMAZZA A SZÁLLÁS, TELJES ELLÁTÁS, TELJES UTAZÁS, STRAND BELÉPŐK ÉS ESTI PROGRAMOK ÁRÁT.

TERVEZETT PROGRAMOK:

PC GURU TÁBORI LAN SOROZAT NYEREMÉNYEKKEL

MOZIVETÍTÉS A FILMBEN JÁTSZÓ SZÍNÉSZEK VENDÉGSZEREPLÉSÉVEL

TUDJ MEG MINDENT A JÁTÉKKÉSZÍTÉSRŐL: BESZÉLGETÉS EGY JÁTÉKFEJLESZTŐ CÉG KÉPVISELŐJÉVEL

SPORTESEMÉNYEK AZOKNAK, AKIK IGÉNYLIK

TALÁLKOZZ VÉGRE FLATLINE KOLLEGÁNKKAL

SAJÁT SZÁMÍTÓGÉP HOZHATÓ, HÁLÓZATI ESZKÖZÖK RENDELKEZÉSRE ÁLLNAK, HOGY A SZOBÁKAT ÖSSZEKÖSSÜK. KÖZÖS HASZNÁLATRA GÉPEK RENDELKEZÉSRE ÁLLNAK.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ ÉS JELENTKEZÉS A WWW.PCGURU.HU/TABOR2007 LINKEN VAGY TELEFONON A 888 34 71-ES KÖZPONTI SZÁMON

A mióta az emberek rádöbbentek, hogy a szupertitkos katonai információk küldésén kívül másra is lehet használni a világhálóra köthető masinákat, azóta hajtja őket a vágy, hogy a virtuális térben is barátkozzanak, vagy ellenségeskedjenek. A számítógépek robbanásszerű fénykora, és az asztali szerepjátékok csillagának leáldozása körülbelül egy pontra tehetőek, utóbbi szép lassan átvette a könyvek és adatlapok helyét. Az internet terjedése pedig csak egy újabb katalizátor volt a végérvényes folyamatban: amikor a világháló egyre inkább megtelt emberekkel, azok buzgón folytatni kezdték szerepjátékaikat – ki ne emlékezne az eleinte még nálunk is hatalmas őrületnek számító e-mail-es, fórumos próbálkozásokra? Napjainkban már ott tartunk, hogy az a kiadó, vagy fejlesztő, aki nem MMORPG fejlesztésén töri a fejét, jóval nagyobb kihívásokkal szembesül, mint akármelyik huszadrangú internetes maszlag kitalálója. Miután a piac hamarosan telítődik a stílussal, megjelentek azok, akik látszólag ingyenes mivoltukkal a kisebb pénztárcájú, vagy a kevesebbet költő embereket célozzák meg. Miután itthon számtalanszor találkozunk a „miért kerül pénzbe egy MMORPG?" kérdéssel, úgy döntöttünk, megkeressük azon címeket, amelyeknek kipróbálásához és űzéséhez nem szükségeltetnek vagyonok: az ingyenes, internetes szerepjátékok felderítésére indultunk.

írta · NightBagoly

DUNGEON RUNNERS

http://www.dungeonrunners.com

Sokan csak annyit látnak meg a World of Warcraft-ban, vagy hasonló konkurenciáiban, hogy ezek buta Diablo klónok, hiszen az „emberek csak klikkelnek." Na, ezekre a sztereotípiákra adta ki az MMORPG-nagyhatalomnak számító Ncsoft a Dungeon Runners-t. Ha azt mondjuk, hogy a név mindent elárul, nem hazudtunk semmit: a DR pont arról szól, ami a címe: ez bizony legalább annyira a Diablo gyermeke, mint amennyire örökölte édesanyja, a Meridian, vagy éppenséggel az Ultima vonásait. Három kaszt közül választhatunk: itt az erőfölénnyel kezdő harcos; a mágus sem igényelhet különösebb magyarázatot; a kettő valamiféle ötvözeteként érkező vándor pedig azt hiszem, minden fennmaradó igényt kielégíthet.

A programban számtalan misztikus, véletlen generált (!!!) labirintus vár ránk, és barátainkra, ha kalandozni indulunk. Miután a játék ingyenes, komplexitása sajnos nem válik legendássá: a szokásos megyünk előre – fejlődünk – megyünk tovább sémát követi. A grafika sem nevezhető korszerűnek, ám azt feltétlenül felhozhatjuk a védelmében, hogy kellemes hangulatot áraszt, tehát funkcionalitásában bőven megfelel. A teljesen 3D-s, de alapjában véve felülnézetet közvetítő motor remek grafikai effektusokkal kecsegtet: robbanások és varázslatok tucatjai festik be az egyhangú útvesztők falait.

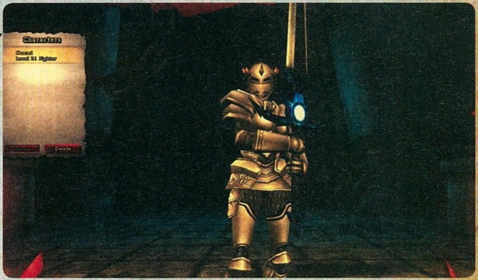
Hátrány, hogy ismételten az szív, aki kihasználná, amivel a programot eladják: esetükben ugyan is, bár a játék maga ingyenes, az, aki fizet havi elenyésző, de mégis csak meghatározott összeget (5 dollár) nagyobb inventoryt, és félelmetesen nagy hatalmú tárgyakat kap, továbbá a fizető vendégek soron kívül csatlakozhatnak az igen csak tömött szerverekhez.

Végszóként: ingyenessége felületes, játékmenete pedig egy idő után borzalmasan egysíkúvá válik, azért azt el kell ismerni, hogy van stílusa, és ideig-óráig remek szórakozást nyújthat.

Corum Online

Koreából érkezett ez a játék is, így talán természetes, hogy igen erős a PvP szerepe benne: a játékosok ugyanis egymással – is – kell, hogy megküzdjenek a különféle bónuszokat, anyagokat adó labirintusok tulajdonjogáért. A Corum másik extrája, hogy bár vannak kasztok, karakterünk mindenféle skillt megtanulhat, így lehet varázsolni tudó harcosunk is... Elnézve a játékkal foglalkozó fórumokat, ez talán még igaz is lehet. Ha tehát időnk engedi: egy próbát megér.

Az Online világoknak tényleg csak a képzelet szabhat határt. Változatosságuk gyönyörködtet!



RUNESCAPE

http://www.runescape.com

A legtöbb, nagyjából ingyenes szerepjáték sajnos komplexitásában meg sem közelíti fizetős társait. A Runescape éppen lehetőségei számában emelkedik bőven társai fölé. Ha léteznek az ingyenes internetes szerepjátékok között legendák, a Runescape minden bizonnyal egy közülük. A 2001-ben debütált klasszikust három évre követte a mai napig is élő „folytatás", amely modernebb grafikával, és komplexebb rendszerrel ünnepelte fennállását. A program fantasy-környezetben játszódik, ám a készítők bőven felülemelkedtek a sablonokon. Nincsenek kiemelt kasztok, lényegében amit használunk, azzá válunk: varázslatokkal, mérgekkel operáló fürge harcos, vagy éppenséggel konzervdobozba csomagolt, hatalmas pallossal halált osztó szadista – nincs előttünk akadály.

A játék során főzhetünk, horgászhatunk, vagy éppenséggel barátainkkal lakomákon vehetünk részt – ellentétben a hasonló árfekvésű ellenfelekkel, a RuneScape már ingyenes mivoltában is rengeteg lehetőséget ad a játékosai számára. Körülülheted kalandozótársaiddal a tábortüzet, ellenük fordulhatsz az arénában, vagy éppenséggel a „CTF" rendszerre kísértetiesen hasonlító Kastélyok Csatájában, de bányászhatsz, és tárgyakkal (akár saját magad által készítettekkel) is kereskedhetsz: a lehetőségeid szinte korlátlanok.

Ellentétben a többivel, a RuneScape csak egy hátulütővel rendelkezik: webes böngésző szükségeltetik hozzá, tehát, értelemszerűen, sajnos ronda, mint a bűn. Bődületesen kezdetleges, egymásba csúszó modellek, éppen hogy csak felismerhető tereptárgyak, és sajnos, hatalmas tömeg vár ránk mindenfelé. A kezdőterületen például tuti nincs olyan négyzetméter, ahol valaki – követve a betanító küldetés utasításait – ne rakott volna tüzet, és ritkán láthatunk élettelen, kihalt, ezáltal talán kicsit hátborzongató helyszíneket. Természetesen nem eszik olyan forrón a kását – bár a dolog maga ingyenes, akik hajlandóak havi 5 dollárt kipengetni kedvencükre, új tartalmat, 600 szörnyeteget, 8 képességet, 8000 varázstárgyat, saját házakat, és rengeteg mást is kapnak: azonban, ellentétben a többivel, az RS lényegében szólva ingyen legalább annyira szórakoztató, mint pénzért.

SCIONS OF FATE

Milyen meglepő, ismételten belebotlottunk egy manganoid internetes szerepjátékba – a Scions of Fate azonban két dolog miatt feltétlenül kiemelkedik a tömegből: először is azért, mert harcművészetekkel dolgozik, ami azért nem kis bátorság, másodszor pedig azért, mert a sok halálosan komoly belezős, útvesztő-takarítós játék mellett ez a cucc szimplán humoros próbál lenni – több kevesebb sikerrel. Kardos, pengés, dárdás, íjász, és kakukktojásként a gyógyító jelentkezik, mint segítő kaszt, a klasszikus alaptulajdonságokat pedig Chi-vel dobják fel a fejlesztők.

TALES OF PIRATES

http://www.talesofpirates.com

Koreai, mangás MMO-kal gyakorlatilag Dunát lehetne rekeszteni, ám a Tales of Pirates éppen egyike lenne azoknak a sötétebb foltoknak a vízen, amire érdemes odafigyelni.

A cucc, akár csak a legtöbb konkurencia, kasztos rendszerben dolgozik. Kilencedik szinten alkalmunk van kaszt-küldetést megoldani, hogy utána, amint elérjük a tizediket, ugyanezt már szakemberként tegyük meg – 40. szinten pedig újabb specializációs lehetőségeink vannak. Kezdetben swordsman (mezei harcos), hunter (ugyanez távolsági fegyverekkel), herbalist (pap), illetve Explorer (vándorszerűség, mágiával) közül választhatunk, később csatlakozik hozzá hat különleges, bonyolultabb kaszt. Eddig olyan, mint bármelyik más MMORPG, azonban a Tales of Pirates-ben később lehetőségünk van hajót gyártani magunknak. Először 15 szintesen csúcsülhetünk be egy-egy bárkába, de lehetőségünk lesz más fajtát szerezni 25., valamint 30. tapasztalati magasságok környékén is. A hajók ugyan nem dobják meg annyira az egyediségi faktort, mint amire számítani lehetne, viszont annyira azért kellemes változatosságot nyújtanak, hogy hosszú távon is lekössék a játékosokat. Ha valamit fel lehet róni a Tales of Pirates-nek, az az, hogy a hajós, kalózos Európai ízt keleti mangás stílussal ötvözték, így az embernek menet közben felemás érzései vannak. Minden hibája ellenére a program pokoli szórakoztató, és itt legalább érződik, hogy a készítők igyekeztek arra fektetni a hangsúlyt, hogy egy kicsit a háttérbe szorítsák a monotonitást – itt-ott talán sikeresen.

SECOND LIFE

http://www.secondlife.com

Ha valamit nem hagyhatunk ki az ingyenes, illetve annak tűnő játékok közül, az egyértelműen a médiasztárrá avanzsált Second Life kell, hogy legyen. Ahogyan azt valaki egyszer már megfogalmazta előttem: a SL olyan, mint egy felnőttebb, és online Sims játék. Különlegessége, hogy sokkal kevésbé MMORPG, mint bármelyik itt bemutatott darab, ettől függetlenül pedig szinte bizonyosan sikeresebb bármelyiknél. De mégis, mi lehet a varázsa?

A Second Life sok szempontból olyan, mint az élet: a játékosok avatárjai nem orkok, vagy tündék, mint ahogy a környezet is inkább a jelenkort, sem mint a jövő jelképezi. A programban lehetőségünk van házakat, tárgyakat készíteni, ezeket pedig – kis okoskodást követően, hála a virtuális világban jelen levő, folyamatosan lüktető gazdaságnak – akár tovább is adni. Természetesen butaság azt állítani, hogy a cuccból meg lehet élni – milliók játszanak, közülük pedig csak ritkán kerülnek ki olyanok, akik akár csak saját magukat is el tudnák tartani belőle. Az egészben az a morbid, hogy bár nincsenek reális korlátok, mégis, minden a Linden dollár, vagyis a helyi valuta körül forog. Más világokkal ellentétben pedig itt a felhasználók töltik meg élettel – házakkal, zenékkel – a világot. Azoknak, akiknek már egy kicsit elege lett a trollokból, és kicsivel komplexebbre vágynak mint a Sims, bátran ajánljuk, ám csak óvatosan: bár a cucc tényleg ingyenes, különböző prémiumrendszerek, és a Linden dollár körüli huzavona miatt lényegesen sok pénzt lehet rá elszórni.

Ha már szép nem lehetett az anyag, legalább tartalmasra sikeredett...

RUBIES OF EVENTIDE

A fizetősként indult játék ma már teljesen ingyenes – bár ha adakozunk, különféle kisebb előnyökben részesülhetünk. A fantasy környezetű programban hét faj és 90 (!) kaszt képviselőjéből alkothatjuk meg karakterünket, akivel aztán a szokásos küldetésekre indulhatunk. Van persze PvP, 50-nél is több skillt lehet fejleszteni, szóval egy teljes értékű, kellemes játékról van szó.

SILKROAD

http://www.silkroadonline.net

Ha van még ingyenes játék, amelynek saját kis rajongói közössége van itthon, az minden bizonnyal a Silkroad: a programot hazánk fiai (és lányai) közül is sokan játsszák, s ennek bizony oka van. Még pedig az, hogy néhány igen csak gyenge próbálkozással ellentétben a cucc tényleg szórakoztató.

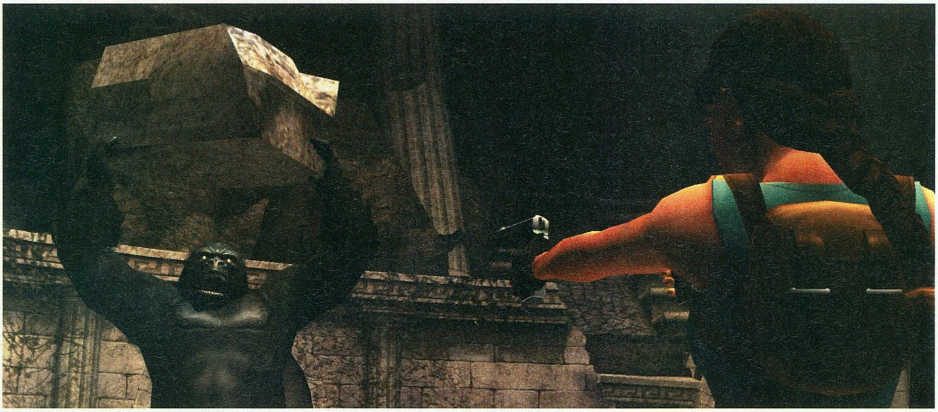
A mesés kelet pompája rengeteg lakót rejt a magyar valóságból is.

Különleges világban játszódik a termék – talán ennek is köszönhető, hogy megkérdőjelezhetetlen az egyedisége: a kínai kultúra lenyűgöző részletessége, és a sivatagi népek évezredek óta vérünkben élő meséi együtt pompás hangulatot teremtenek, és az egész turmixot egyfajta saját, egyedi mély fantasy ecsetvonásokkal keresztül meséli el nekünk. Bár a progi történelmi alapú, erről jobb inkább nem beszélni (valamikor a nyolcadik század közelében bóklászhat a dolog) azt azonban nehéz lenne nem hangoztatni: stílusában ez a termék is inkább a Diablo rokona, sem mint az Ultimáé. A kaszt alapú rendszer, a számtalan fegyveres képesség (dárdák, kardok, és egyéb gyilkos eszközök), valamint a rengeteg mágikus fejlesztés (többek között jég és tűz alapú) sokféle karaktert eredményezhet, a számtalan, különböző területekhez kötött, egyedi szörnyeteg pedig milliónyi új és új kaland elé állítja azokat, akik kedvelik a harci kihívásokat – mint azt már említettem, a most tárgyalt program sajnos ismételten azon a csapásvonalon mozog, mint a legtöbb hasonló bajtársa: a játékidő zömét a csata teszi ki, a szociálisabb megmozdulásokhoz már kreativitásra lesz szükség. Nagy előny lehet, hogy rengeteg itthoni játékosba botolhatunk, ebből kifolyólag számtalan magyar nyelvű oldal segíthet abban, hogy elmanőverezzünk a program nyújtotta kihívások között.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

írta · GregS

TIPPEK HA NEM MEGY!



Mivel az új Lara-epizód visszahozta a régi Tomb Raider-ek helyenként ugyancsak körmönfont rejtvényeit, elakadási lehetőségeit, és mivel internetes postaládánk lassan megtelik TR témájú levelekkel, úgy gondoltuk, röviden és velősen, néhány tippel fűszerezve végigmegyünk azoknak a helyeknek a listáján, ahol gondotok akadhat. Ennek megfelelően gyakran hosszabb pályarészekről sem történik említés sem, ha azokon tényleg magától értetődő, merre is az arra. Az irányjelzések egy teremben, szobában mindig úgy értendők, ahogy Larához viszonyultok akkor, mikor először léptünk be a helyszínre. Vágjunk is bele!

1-2. PERU: MOUNTAIN CAVES ÉS CITY OF VILCABAMBA

Két oktató jellegű pálya mozdulataink begyakorlására – ha itt elakadsz komolyabban, keress inkább más játékot. Az első nagyobb barlang végében lévő szűkebb barlangfolyosó

kerülheti csak el figyelmünket, illetve a második pályán a nagy bezárt ajtó fölötti két, vízszintes rúdszerű, ugrással elérhető nyitókar.

3. PERU: THE LOST VALLEY

Célunk a nagy vízesés termében beindítani három fogaskerékkel a nagy, fa fogaskerék szerkezetet. Elsőt a terem aljában találjuk egyből, a másodikért pedig nem kevés akrobata mutatvány után feljutva a zuhatag tetejére – a víz alatti ajtót kinyitó kar egyelőre számunkra nem elérhető helyen nyitja meg a későbbi tovább utat. Kihasználásához még egy elemre lesz szükségünk: ezért onnan induljunk el, ahol a második fogaskerekünket felhasználtuk, át a függő kötélen, a függőlegesen álló híd felé a részhez. Végig a barlangokon, majd a nagy szabad területen a kétszer három dinót mészároljuk le. Itt érdemes mesterévé válnunk az új „időlassítós, kitérős" harcrendszernek, mert a T-Rex-et követő főellenfeleknél már sokkal fájdalmasabb lenne. Ezt alkalmazva győzzük le a túlméretezett őshüllőt is – nélküle akár bő tíz-tizenöt percig is lőhetjük... –, majd az új, rögtönzött lépcsőn és későbbi köveken jussunk fel a nagy terület tetejére. Innen két csúszka és két vízszintes rúd után ismét a barlangokban találjuk magunkat. A checkpoint utáni ugrást követően úgy kell leesnünk, hogy kicsit megdobjon az alattunk lévő apróbb szikla, és elkapjuk az ez alatt lévő peremet, majd balra, és (ne jobbra!) induljunk tovább. Hamarosan ismerős barlangszakaszhoz érünk, és végül visszajutunk a nagy fogaskerekekhez: az utolsót beindítva feltárul a tovább út.

4. PERU - TOMB OF QUALPEC

Célunk a főterem három rácsának eltávolítása. A lenti doboz segítségével visszajuthatunk az eredeti szintre, a nagy, magas tologatható platformmal pedig a három karhoz juthatunk el. Először a teremben lévőt aktiváljuk: a megfelelő helyre húzva oszlopunkat elérünk a bal oldali díszítményhez, majd innen a terem közepének

magasabb szintjére, és végül át a karhoz. Húzzuk odébb a megfelelő helyre bal oldalt a platformot, végig a barlangrendszeren, a végén pedig a bal oldali oszlopról ugrabugrálva elérhetjük a második kart. A harmadikkal már nem lesz ennyi gondunk: a platformot a főterem jobb oldalán megfelelő helyre állítva a jobboldali folyosórendszer is megnyílik előt-

tünk. A harmadik kar után szabad a tovább út a főterembe.

5. GREECE – SAINT VALLICE FOLLEY

A főteremben a jobboldali leghátsó oszlop mélyedéseit kihasználva induljunk el, és jussunk fel a baloldali párkányra. „Kötélfutás", majd egy misztikus, világító pontokkal tarkított képhez érünk. Lépjünk a lépcsőre, menjünk kicsit tovább, és vizsgáljuk meg a tovább utat elzáró ugyanolyan képet. Több ponton meg van jelölve halványan: menjünk vissza a képhez, melynek egyes pontjai lövéseink hatására kigyulladnak, és ezeket sorozzuk meg kicsit. Az ajtó feltárul, és egy újabb „mintázatjelölő" képhez jutunk: ezeket a pontokat is piszkáljuk meg visszakecmergés után pár pisztolygolyóval a kőre állást követően. Szezám, és már mienk is a jókora, súlyos gömb, melyet legörgetve hosszabb távra is nyitva marad a lenti ajtó.

Hamarosan egy sokszintes, nagy teremhez érünk. Ha alaposan szétnézünk, négy isten-

ség zárt ajtóit láthatjuk különböző magasságokban: először a legfelső kettőt nyissuk ki a két egymással szemben lévő kar segítségével. Húzzunk ki csáklyánkkal minden lánckarika végű platformot, egyet lövésekkel hívjunk elő, egy helyen pedig oszlopot omlaszthatunk golyóinkkal, és már mienk is a két kar, a hozzájuk járó denevérekkel. Irány Héphaisztosz terme, ahol először egy elektromos padlózatrendszert kell semlegesítenünk: cél a négy, nagyjából sarokban lévő, állandóan kiemelkedve lévő kő lenyomása. Figyeljük meg, hogy a villámok csak az éppen kiemelkedve lévő helyekre csapnak, és a külső részeket se érik el, így hamar a kovácsmesterség istenének brutális szobrához érhetünk. A lecsapódó kalapáccsal zúzzuk szét a tologatható dobozt, majd ismét csapassunk egyet a fegyelmezőeszközzel, csak ezúttal gyorsan másszunk fel rá, majd onnan tovább a harmadik dobozunkhoz, szobrunkhoz. Lökjük le az előző szintre, húzzuk őket helyükre, és már mienk is a nagyterem aljában lévő ajtó kinyitásához szükséges első kulcs.

Irány a tengeristen terme, ahol természetesen több száz hektoliter víz fogad bennünket, melyet három szintre tudunk terelni. Először másszunk fel a középső pilléren, majd húzzuk félre a vízforrás útját blokkoló dobozt. Ily módon átjutva a másik oldalra taszítsuk vízbe a másik dobozt, majd a megmászott, immár víz alatt lévő pillérünkön húzzuk meg a kart. Egy deszkadarab kerül elő, de elakad messze a víz alatt. Szüntessük meg a vízforrások útját mindkét szinten, majd legalul csáklyánkkal húzzuk úgy odébb a fadarabot, hogy az a két vízszintemelkedés után pont a legfelül lévő, lezárt ajtó, és a fenti, mozgatható, vízforrást szabályozó doboz közötti rész között emelkedjen fel. Így ráugorva majd tovább a peremre bejuthatunk az ajtó mögé és második kulcsunkhoz.

Vissza a főterembe, azon belül is legfelülre: innen leereszkedve juthatunk be a görög mitológiában és láss csodát, a valóságban is a földgolyót a hátán tartó istenség, Atlasznak a termébe. Mivel nem szeretnénk, ha az egész a mi testünket nyomná, ezért mielőtt meglőnénk a tartópontokat, másszunk fel balra a kiszögelléseken a karhoz, mely két vízszintes rudat csal elő a szakadék fölé. Ezek tökéletes menekülőpontok lesznek számunkra, mely után mienk a harmadik kulcs is, és immár a jobb oldali részre is felkapaszkodhatunk.

Damoklész terme maradt csak a legalsó szinten: nyissuk meg a vele egy magasságban lévő karral az ajtót, bent csáklyázzuk ki a lezárt ajtó fölötti kőtömböt, keresztül a kockás termen, és máris a mienk a kulcs: ezúttal a visszafele úttal lesznek gondok, ugyanis a két szobát ellepték a tüskék és a lezúduló (Damoklész) kardok. Először még ne hagyjuk el a termet, a kardok tetejét és peremeket kihasználva jussunk el a rácskapuhoz, illetve az ottani karhoz, mely a másik teremben eltüntet pár tüskét: a többit a fehér kockákon maradva kerülhetjük el. Fel a másik rácskapuhoz, kar, majd az oszlopok tetején ugrálva és csimpaszkodva a terem másik felébe jutva megnyithatjuk ismét a visszavezető ajtót.

6. GREECE – THE COLISEUM

Egy rövid levezetőpálya a sok szenvedés után. A harctéren az oszlopokon repedések vannak, melyekbe szépen megkapaszkodva juthatunk fel mindkét átellenes ajtóhoz, miután megnyitottuk őket és a ládák húzogatásával megszereztük felszerelés-kiegészítőinket. A gorilla- és leopárdhadakat egy magasabb részre felkapaszkodva érdemes biztonságos távolságból lemészárolni.

7. GREECE – MIDAS'S PALACE

Midasz király szobrának hátulján találunk egy kart, az általa kinyitott ajtónál induljunk el a főteremből. Egy magas oszlophoz érünk hamarosan: keressük meg az „alagsorba"

vezető tág folyosót, tisztítsuk meg a lenti helységet az állatoktól, majd omlasszuk össze az oszlopot a három fémkarika meghúzásával, és vegyük fel a kieső első kődarabunkat. A probléma ismét a visszaúttal lesz. Az átalakult szobában a jobboldali falon, peremeken induljunk el, majd a baloldali falat is igénybe véve végül visszajutunk Midasz termébe, csak éppen egy eddig elérhetetlen pontra: húzzuk meg a kart, és a kitárulkozó ajtónál menjünk tovább.

A vízben lévő magas, égő oszlopokra való felkapaszkodás előtt a víz alatt húzzuk meg

az egyik oszlop hátsó felén lévő kart, majd az oszlopokról ugorjunk oda az ily módon elérhetővé vált kiszögeléshez. Karmeghúzás, újabb égő oszlop nyílik meg előttünk, melyről a ládára rugaszkodva elérhetővé válik a terem másik vége is az utolsó égő oszlopról. Megvan a második kődarabunk, vissza Midasz termébe, ahol a szoborral szemben, a bal oldalt kapaszkodjunk fel az utolsó karhoz: a megnyílt ajtón keresztül egy egyelőre mozdulatlan, ám földből kiemelhető oszlopos terembe jutunk. Kicsit odébb a lépcső mellett húzzuk ki a ládát, rántsuk meg a kart, majd a lépcső utáni kart is. Az oszlopok kiemelkednek a földből: az elsőre felkapaszkodva a baloldali felé induljunk el, mígnem a többit is beugrálva eljutunk utolsó kődarabunkhoz. Midaszhoz visszatérve tegyük a három értéktelen ásványt a szobor leszakadt kezébe, és láss csodát: arannyá változnak. Illesszük be őket a szobor talapzatába, és már csobbanhatunk is a vízbe.

8. GREECE – TOMB OF THIOCAN

Egy gigantikus terembe jutunk a víz alatti rész után. A vízszinteket egyelőre hagyjuk, jobbra induljunk el a kiálló vízszintes rúdon himbálózva, majd körbe egészen a termen, és lökjük a vízbe mindkét mozgatható ládát. Essünk le, és apasszuk le a vízszintet a lenti szabályozó kar segítségével, a ládákat pedig lökjük a legalsó szintre, és itt csúsztassuk rá őket a bemélyedésekbe. Egy palló lesz jutalmunk, melyet horgunk segítségével mozgatni tudunk: engedjünk egy kis vizet a terembe, majd húzzuk be arra a részre, ahova korábban a rácsos ajtó miatt nem lett volna lehetséges. A fenti szabályozókarral emeljünk még egyet a vízszinten, majd menjünk a terem jobb oldalába, ahogy első belépésünkkor is kezdtünk, kicsit igazítsunk még a most már boldogan lebegő pallón, és már el is érhetjük róla az

FUSS, LARA, FUSS!

Számomra ezúttal is egyértelműen a Time Trial-mód lett a legélvezetesebb az új Tomb Raider részben, de míg a Legendben nevetségesen sok időt kaptunk nemritkán, most tényleg csaknem tökéletesen kell végigrohannunk a pályákon a siker érdekében: minden másodperc számít. Az ellenfelek mellett legtöbb esetben érdemes egyszerűen elrohanni, még ha egy-két alkalommal meg is sebeznek közben, ha ez nem lehetséges, valamilyen peremre felkapaszkodni, ahonnan nem érhetnek el. Egyszerű haladásnál a guggolás és az ugrás gomb használatával előhozható „vetődéssorozat" gyorsabb, mint az egyszerű futás, és víz alá merülés esetén is értékes másodperceket nyerhetünk vele, ha nem a csobbanás után irányítjuk csak Larát a fenék felé. Igazi időrekordokat azonban csak a bugok kihasználásával érhetünk el: helyenként a falnak hátrálva fel lehet jutni azok tetejére, akár egy teljes percet is megspórolva általa...

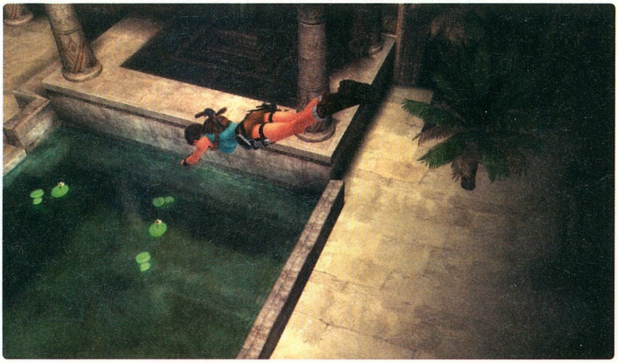
itt lévő kiszögelést. Le a vízbe, ússzunk a kentaurszobrokkal díszített templomhoz, csodáljuk meg, majd pottyanjunk vissza a vízbe és találjuk meg a templomtól balra lévő víz alatti alagutat, melynek végén megleljük a templomnyitó kart.

Új relikviánkat nem adják azonban ilyen könnyen: a kentaurok életre kelnek. Legyőzésük csak egy módon lehetséges: folyamatosan ugrálva kerüljük el lövedékeiket, és közben lövéseinkkel idegesítsük fel egyiküket kellőképpen. Dermesztő tekintetük kilövellésekor egyszerűen ne nézzünk rájuk addig a rövid ideig. Mikor egyikük végre nekünk ront, lassítás móddal térjünk ki előle jobbra vagy balra, és közben vigyünk be egy lövést a fejére: várjuk ki, amíg célkeresztünk pirosra változik, különben nem lesz pontos és hatásos! Ez kissé elkábítja a kentaurt, használjuk is ki az időt: csáklyánkkal kapjuk ki pajzsát kezéből, majd lövéseinkkel ismét idegesítsük addig, amíg dermesztő tekintetét ki nem veti ránk. Gyorsan kapjuk fel a földön heverő pajzsot, és irányítsuk vissza varázslatát önmagára, majd lőjük, amíg kővé dermedten áll. Ismételjük meg a procedúrát, amíg teljesen el nem fogy életereje, majd a másik kentaurt is ugyanilyen módon intézzük el!

9. EGYPT – TEMPLE OF KHAMOON

Az első kisebb teremben két oszlopot is leomlaszthatunk csáklyánk segítségével, lent pedig egy dobozt kijjebb húzva el is indulhatunk az egyik romjain. A kar meghúzása után a hat, egymással szemben lévő fáraó szobor lassan visszakúszik helyére: ez alatt kell eljutnunk az ezeket aktiváló kar fölötti vájathoz. A nagy, napfényes teremben a szfinx jobb oldali lábánál lévő oszlopoknál indulhatunk el, hogy végül az egész termen körbeugrándozva a szárnyas oroszlán hátába jussunk egy nyitókar meghúzása végett. A víz alatti, majd a gyorsan visszahúzódó, szkarabeusz fogantyúkra aktivizálódó pallóknál ügyességünk mellett gyorsaságunkra is nagy szükség lesz: az első ilyen karnál ne a hozzá közelebbihez induljunk el, hanem a kissé távolabbihoz, majd onnan csak a második karhoz. Végül egy doboz lesz jutalmunk, mely által a magasabb szintekre is eljuthatunk: legfelül középen egy csáklyánkkal elérhető kampót és egy gyorsan záródó ajtót találunk, utóbbi mögött pedig a mennyezeten két „beomlasztó", megmászható csapóajtót nyitó kart.

A szobor alatti újabb, megnyíló tovább utat igénybe véve egy állatokkal teli verembe



jutunk: a második, állatokat kiengedő, felnyíló ajtóról elrugaszkodva az oszlopra juthatunk tovább belőle, hogy egy magas létra után egy szkarabeusz mérleges kisebb terembe jussunk. Egyelőre hagyjuk a mérleget, másszunk tovább a másik létrán ismét egy falba lassan visszahúzódó részhez, melyeken gyorsan átugrálva egy a mérleget „aktiváló” karhoz jutunk. Vissza a szkarabeusz mérleghez, melynek jobb oldalára egy csáklyázás után az oszlopok tetejéről és a leomló perem után elrugaszkodva juthatunk fel. Ereszkedjünk le a beomló résznél, majd a négy nagy oszlopot számláló teremben húzzuk ki a sok-sok ládát a falakból, a forgatható oszlopokat pedig a négy kis szobában látott szimbólumnak megfelelően állítsuk be.

10. EGYPT – OBELISK OF KHAMOON

Talán a játék legnehezebb és legelakadósabb szintje a bonyolult folyosórendszernek és furmányos csapdáknak köszönhetően. A négy függőleges hidat leeresztve négy istenség kegytárgyait kell megszereznünk: az első karját rögtön a pálya legelején jobbra találhatjuk. Ezután csobbanjunk is egy nagyot a jóval lentebb lévő vízben, és a jobb oldali csapdás folyosórendszer en induljunk el. A végén húzzuk le a madarat is ábrázoló kődarabot, majd fel a visszahúzódó pallókon és repedéseken a nyílvesszős oszlopokig, és még magasabbra menjünk.

Mindezek legtetejében kétfelé indulhatunk el: először a démonféleség által őrzött szoba felé vegyük az irányt, mely visszajuttat minket az obeliszkes terembe, csak sokkal magasabb szintre. Itt húzzuk meg a második hidat egyenesbe tévő kart, mely egyben megnyitja a vele szemben lévő rácsajtót is. Ez utóbbi alatt induljunk tovább, míg egy élőholt által őrzött verembe nem érünk: az itteni kar két lépcsőrendszert hoz elő a teremben és két ajtót is megnyit a pályán, az egyik teremből kivezető másik út, ezen menjünk vissza az obeliszkes főterembe. Itt vegyük magunkhoz a második isteni kegytárgyat, majd a szkarabeusz bogár jellel jelölt folyosón induljunk tovább, hogy pár idegesítő akadály után egy pengekerekekkel teli terembe érjünk. Lehetőleg ne indítsuk be őket a karral, egyetlen kötelező feladatunk, hogy leereszkedve és a három élőholtat lemészárolva bejussunk a harmadik hídleeresztő karhoz.

Nyugtatókat előkészíteni: ezután vissza kell verekednünk magunkat végig, ahonnan jöttünk, egészen a pálya azon részéhez, ahonnan az egésznek nekiindultunk, és ahol immár a harmadik híd is rendelkezésünkre áll. Ezután már „csak” az Anubisz kutyával jelölt folyosórész csapdáin végigkecmeregve, majd az előhívott lépcsőket felhasználva fel kell jutnunk a negyedik karhoz, majd vissza az utolsó, immár leeresztett hídhoz. A négy kegytárggyal térjünk vissza a kentaur által őrzött medencés, napvilágos terembe, és illesszük be az oszlopba a négy relikviát.

Háromszor is Lara

Az Anniversaryt három alkalommal érdemes végigjátszania a sorozat türelmes kedvelőinek. Először „simán”, nehéz fokozaton, a rejtvények megoldására, az akrobatikus mutatványokra koncentrálva – a másik két fokozathoz képest csak az életerőkben van különbség -, másodszor pedig a kegytárgyak gyűjtögetésére. Ezekből két típust találhatunk: a relikviák minden esetben egy új Lara-rucit nyitnak meg előttünk, amennyiben valamennyit megtaláltuk egy adott pályán. Az Artifactek is akkor érnek csak valamit, ha az összest felleljük egy adott pályaszakaszon, ezek nyitják meg a többi, változatos extrát, mint például a karakter- biográfiákat, vagy az interjúkat. Végül érdemes az időre menő Time Trial-módot is kipróbálnunk, nem csak az igazi kihívás kedvéért, hanem mert ezek teljesítése növeli meg Lara harci potenciálját új fegyverekkel, végtelen lőszerrel, vagy akár végtelen életerővel is.

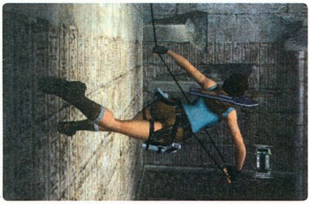
11. EGYPT – SANCTUARY OF THE SCION

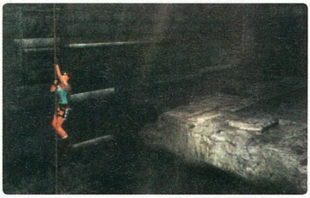
A nagy lépcső és az ellenfelek után a négy furmányos oszlop közül elég csak a jobb elülsőt és a bal hátulsót száznyolcvan fokkal elforgatnunk, hogy valamennyi a megfelelő irányba kerüljön. Egy nagy szfinxhez érünk hamarosan ismét: két oldalánál felkapaszkodva a nagy oszlopok megmászhatóak: bármelyik oldalt is induljunk el – a cseles, összecsukódó kövek után, melyek valójában üregesek, így „megbújhatunk bennük” először egy, a másikkal csaknem teljesen megegyező, vizes terembe jutunk, ahol feladatunk a négy vízbe lógó nyitókaron felkapaszkodni. A peremek és a lassan előjövő platformokat felhasználva húzzuk le teljesen mind a négy nyitómechanikát, majd kapaszkodjunk fel a szoba legtetejébe, ahonnan indultunk, és a fény segítségével indítsuk be a gépezetet. Ugyanezeket ismételjük meg a szfinx másik oldalánál is, majd gurítható kő és a lejtős részek után egyből vessük is magunkat bele a vízbe. Lent a mélyben, pont a két szobor közt egy karra lelünk: meghúzása után a baloldali szobor testén és peremein elindulva feljuthatunk annak hasához, ahol a szkarabeusz bogarakat állítsuk be golyóink segítésével a lenti mintának megfelelően. Ugrabugráljunk át a másik szoborra is, és játsszuk el ugyanezt a játékot, majd a kar meghúzása után ússzunk be a másik, a bal oldali szoborba.

A hatalmas, oszlopokkal teli teremben egész hadsereg támad ránk, és nem tudunk ezúttal a magasba menekülni, bátran használjuk egészségcsomagjainkat – később már úgyse lesz rá lehetőségünk... A vastag oszlopok réseit megmászva eljuthatunk a terem két oldalán lévő nyitókarokhoz.

12. LOST ISLAND – NATLA'S MINE

Az első barlangban a peremre, majd a lógó doboz után a kötélről a vízesés melletti párkányra ugorjunk, majd a nagy barlangban kövessük a sín útját, melynek végén magunkhoz vehetjük a csille tetejéről az első, piros indítókulcsunkat. Használjuk a gépteremben, majd a megnyílt oldalsó részen megint haladjunk végig a sínekkel párhuzamosan, csak most ugrálva. A gépnél pedig begyűjthetjük





a második, sőt, ha ügyesek vagyunk, egyből a harmadik indítókulcsot is. Utóbbihoz ügyesen, életerőt veszítve rá kell ugranunk a forgó csavaralkalmatosságra. Ez azonban csak programhiba, alapvetően vissza kell bandukolnunk a második kulccsal az indítóterembe, és a megnyíló másik barlangrendszeren át kell visszatérnünk ide külön. A kinti dobozt odébb húzva immár bejuthatunk a kis fülkébe pisztolyainkért. A rövid közjáték után a csillével kitörhetjük tovavezető utunkat, majd a lávás ugribugri után egy hatalmas barlangba jutunk, melynek oldalában lejtőkről meredező rudak néznek a magasba. Ezek közül hatnak fehér talapzata van, ezekre kell ügyesen ráugranunk a többiekről. A távolságok nagyon megtévesztők, de mindig tovább lehet ugrani egy nem fehér, nem „benyomódó" rúdra az azt megelőzőről: ha mind a hat fehérrel végeztünk, már csak a fenti karhoz kell ugyanilyen mód odaugrálnunk.

13. LOST ISLAND – THE GREAT PYRAMID

Feladványoktól mentes, gyors ügyességi pálya. A lávás magas teremben egyetlen elhibázott ugrás is végünket okozza, ráadásul ezúttal mindent részt szűkös időkereten belül kell teljesítenünk. A harmadik „emeleten", ahol már két repülő démon jön elő, a gomb megsorozása után készüljünk fel a játék legnehezebb ugrabugra részére: a rövid csúszka után a vízszintes rudakról már az első pörgés után ugorjunk tovább, a második rúdnál pedig mikor lábunk magasban van, akkor forduljunk meg, az sokkal gyorsabb. Mentsünk minden rész után, mert előfordul, hogy leesésünkkor egy előző checkpointhoz való visszatérést érzékel a program. Ha teljesen feljutottunk, már csak pár démont és önnön magunkat kell legyőznünk – ez nem fog menni lövöldözés útján.

A teremben két magas helyre tudunk felmászni a középső fogantyút elcsavarva. Egyik végében egy lávába vezető csapóajtót nyithatunk meg: manőverezzünk úgy, hogy a túloldalt kéretlen társunk, aki mindig ugyanúgy mozog, mint mi, pontosan belelépjen.

14. LOST ISLAND – THE FINAL CONFLICT

Az utolsz nagy megmérettetés, ami valójában kettő, azaz két főellenfelet takar. A lávadémont szokásos módon ingereljük fel, majd a lassító mód segítségével térjünk ki támadása elől, és minden esetben a kezeit lőjük – máshol sebezhetetlen. Miután kellőképp leamortizáltuk róla eme nyúlványait – mikor kezével vagy hátsójával a földet veri, egyszerűen csak ugorjunk egyet jó ritmusban –, csaljuk a láva felé: immár kitérésünk után nem lesz mivel megkapaszkodnia a peremben.

Némi „meleg" ugrándozást követően egy szobába jutunk: ennek a nekünk kellő egyik sarkába a másik teremben a falakat körbemászva juthatunk el, mely után a nagy karra ráugorva egy kis időre előtűnő gombocska jelenik meg: ezt kell az elugrásunk után villámgyorsan eltalálnunk. A művelet megismétlése után a másik teremben, illetőleg a szoba másik sarkában már kapjuk is az utolsó főellenséget. Az ördög, vámpír és nő keverékéből álló tűzokádó vörös alak lövedékeit egyszer jobbra, egyszer balra ugorva kerüljük el, miközben mi folyamatosan sorozzuk. Ha kellőképp felingereltük, ő is, mint mindenki más, puszta kézzel próbál nekünk rontani. Ekkor kivételesen ne oldal irányt, hanem előre fele, őt átugorva próbáljunk kitérni, és a lassító módban így találjuk el a hátán lévő zöld „hátizsákot", mely után rövid időre sebezhetővé válik. Két-három alkalommal ismételjük meg a mutatványt, és máris hátradőlve – esetleg ölbe tett kézzel – élvezhetjük a záró animációt.

GURU MOZI MOZIGURUKNAK

Premier előtti filmvetítés a *PC GURU* olvasóinak!

Jelentkezz Te is!

Jelentkezz 2007. július 14-ig a mozi@pcguru.hu címen, és nyerd meg a 100 tiszteletjegy egyikét.

A két személy részére szóló meghívókat a vetítés napján és helyszínén, a mozi pénztárába vehetitek át a PC GURU munkatársaitól. A nyerteseket emailben értesítjük.

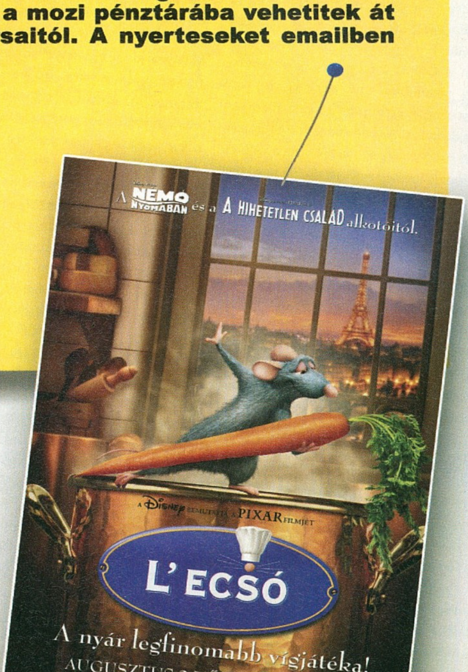
Időpont:

július 31 kedd 19:00

Helyszín:

Palace Óbuda
(Eurocenter bevásárlóközpont)

A soroslás időpontja
2007.július 15.



Játék mentőöu

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

RESIDENT EVIL 4

Hello!

Nem rég telepítettem fel a Resident Evil 4-et. Még egyik előző részével sem játszottam. Azt szeretném tudni, hogy ebben a játékban tényleg nincs egér? Vagy az én játékommal van valami gond?

Válaszotokat előre is kösz: Jethro

A játékban (alapból) valóban nem használható az egér, ugyanis a RE4, mint konzol-átirat kifejezetten gamepadra lett felhangolva. Kiskapu persze van, MouseAim néven forgalomba került egy nem hivatalos patch, amely lehetővé teszi az egérrel való nézelődést, és célzást. A tinyurl.com/34bk2a linkről tudod letölteni.

GOTHIC 3

Hello PC Guru!

Elakadtam a Gothic 3-ban! Meg kellene szereznem a feladatban egy teleportkövet, ami Vengardba visz. Megtaláltam a várat (tele van élőhalottakkal), amit a feladatban megadtak, megöltem minden ellenséges szörnyet a várban, meg az összes ládát is kinyitottam, de egyikben sem volt.

Meg tudnátok mondani, hogy hol van az a kő?

Előre is köszi!

A kovácsműhelynél keresd a külvárosban. Amennyiben később egyik-másik teleportkő megtalálása problémát jelentene, a tinyurl.com/y4db56 linken található listán mindegyik pontos lelőhelye le vagyon írva. Az említett weboldalhoz minimális angol nyelvtudás szükségeltetik.

SHERLOCK HOLMES

Sziasztok!

A Sherlock Holmes játékban a Bromsby Cementgyárban, a volt színházban, melyik kulccsal kell kinyitni az ajtót? A kulcscsomó nincs meg! Előre is kösz!

A kulcscsomó a díszletszobában lesz, ahol a hajszálakat találtad, méghozzá a falon, az ajtó mellé felakasztva.

WORLD OF WARCRAFT

Segítsetek, légy szíves!

Problémám van a World of Warcraft nevű játékkal, mégpedig az, hogy eddig simán beléptem, zökkenőmentesen, de most nem enged be, arra hivatkozva, hogy rossz a jelszavam vagy a felhasználónevem! Márpedig ez nem igaz, mert felírtam annak idején papírra, és azóta is megvan, és tökéletesen írom be. De nem enged be! El nem tudom'képzelni, mi baja van! Légyszi, segítsetek, mert megőrülök.

Előre is köszi:

Dante

Chris szavait tudom csak tolmácsolni: Nos, nem alkarlak elkeseríteni, de könnyen lehet, hogy feltörték az accountod. Gyorsan menj el a hivatalos Armory oldalra, ahol megvizsgálhatod a karaktered. Nézd meg, hogy megvannak e még a cuccaid. Amennyiben nincsenek, akkor hackerek áldozatául estél, akik minden bizonnyal billentyűzet-leütést figyelő vírust vagy programot telepítettek a gépedre. Ilyenkor belépnek a neveddel, eladják az összes eladható holmid, és elküldik a pénzt egy másik címre. Sajnos ez elég gyakori mostanában, jó pár ismerősömmel megesett már a közelmúltban.

Szerencsére a Blizzard ilyen esetben is tud segíteni. Írni kell nekik egy levelet itt: www.wow-europe.com/en/support/accountbilling.html. Aztán ha minden jól megy, két-három héten belül visszakaphatod a cuccaid nagy részét.

CALL OF CTHULHU

Hi!

Elakadtam a Call of Cthulhuban. Egy templomban vagyok, ami előtt az üldözőim lelőtték Rebeccát, mielőtt megmondta volna, hogy kell kinyitni a templom végében, a szószék mellett az ajtót, ami levezet a kriptákba. Semmit sem találtam bent. Csak egy medi-kit, és három működtethető harang, ennyi. Plusz még semmilyen fegyverem sincs. Sehogy nem tudom kinyitni azt az ajtót.

Légyszi, segítsetek.

A következő sorrendben szólaltasd meg a harangokat: középső, bal és végül a jobb, aztán vágtában le a létrán, és futás a csapóajtóhoz, mert viszonylag gyorsan be is záródik.

JUMURDZSÁK GYURUJE

Sziasztok!

Elakadtam a Jumurdzsák gyűrűje című játékban! Két kérdésem lenne:

1. Ha megtalálom a Merkúr tárgyait, akkor miért nem történik semmi se, vagy hova kell visszamenni?

2. Ha megtalálom a Merkúros kártyát, néha lefagy a játék (nem csak nekem). Miért?

Danyi

1. Ha valóban megtaláltad mind a négyet (írógép, szárnyas láb, doboz kártyákkal, és hőmérő), akkor vedd elő a prospektust és lapozz a ház térképéhez. Párosával kösd össze a tárgyak megtalálási helyét, azaz kattints arra a kockára, ahol pl. a szárnyas lábat találtad, majd a hőmérő helyére, így egy vonal jelenik meg a képen. A másik két tárgyat összekötve már látható, hogy a metszéspontjuk az asztalra mutat. Vizsgáld meg a talált cetlit, hívd Julit, aztán pihi.

2. A hivatalos oldalon a média menüpont letöltések rovatában van egy patch, elméletileg az orvosolja a hibákat. Pontos link: tinyurl.com/yuh2lb.

RUNAWAY

Szevasztok!

A Runaway-jel kapcsolatban kérnék segítséget. 4.szint: egy 1 literes üvegbe kell szerezni vizet. Már próbáltam a vonat víztartályát, de nem sikerül!

A benzin már megvan!

doralaci

Vizet Saturnnál (akitől a benzint kaptad) találsz, hogy kérni kell-e, vagy egyszerűen csak megtölteni az üveget, arra sajnos nem emlékszem. Viszont a mociba keverék kell: 1 liter víz, 4 deci benzin. Utóbbit úgy tudod kimérni, hogy az 50-es mérőedényt teletöltöd a kannából, majd az 50-ből feltöltöd a 30-ast, aztán a 30-ast kiöntöd a kannába. Az 50-esben maradt 2 deci cuccot át a 30-asba, aztán az 50-est újra tele, és ebből töltsd fel a 30-ast – a 2 dl mellé ugye pont 1 fér –, és így 4 deci marad pontosan az 50-esbe. Ezt öntsd az üvegbe, és kész...

Üdv!
Szükségem lenne egy kis segítségre. A Runaway negyedik fejezetében két problémám lenne:
1. Saturn szobájában használtam a katapultot, és így lejutottam a bank pincéjébe. Itt azonban nem tudom kinyitni a széfet. Tudom, hogy a sztetoszkóppal kéne feltörni, és a széf kattanására kell figyelni, de már háromszor végigtekertem mindkét irányban, és mégsem hallottam furcsa kattanást. Mit csináljak?
2. Megkértem a Mama Dorita háza előtt álló őrt, hogy segítsen odébb guritani a sziklát a bánya bejáratánál. Ő azonban nem hajlandó segíteni. Itt mi a fenét kell csinálni.
Előre is köszi. Shrek

1. Jobbra 85, balra 29, jobbra 54.
2. Oscar imádja a mentolos bagót... Szóval a Sheriff irodájánál a cellában (kulcsát a mozdony beindításakor kapod meg) találsz mentolos kenőcsöt. Aztán a kerti fészerből (Szalon) szerezhetsz dohányt, amit a mentolos kenőccsel egy mozsárban (edény plusz pecsét) összedolgozhatsz. Ezt elviszed Oscarnak és a probléma megoldva.

BLACK & WHITE 2

Hi Guru!
Elakadtam a Black & White 2-ben. A 3. pályán tartok, és valahogy el kell hallgattatni egy kakast. Nincs tippem, hogy lehet megcsinálni ezt.
Előre is köszi: Marek

Háromszor egymás után (gyorsan) napfelkeltét kell varázsolni, és akkor bereked a szerencsétlen állat.

VAMPIRE: BLOODLINES

Kérdéseim lennének a Vampire: The Masquerade – Bloodlines-szal kapcsolatban.
1. Hol van a Giovanni ház?
2. Mi az a Bloodstar és mit tud vele kezdeni egy Malkavita?
3. A downtowni menedékemet nem tudom kinyitni.
ottoman

1. Csak taxival érhető el, tehát külön lokáció, de csak a specifikus küldetésben jelenik meg.
2. Egy tárgy, mágikus tulajdonsággal. Konkrétan a Blood bluff diszciplina kétszer olyan hosszú ideig lesz aktív, ha megszerzed.
3. Valóban meg is kaptad az apartmant, vagy mástól hallottad, hogy ő megkapta, és odamentél!? Ha a herceg felajánlotta (Elizabeth Dane küldetés után jár, ha csont nélkül – azaz észrevétlenül – megcsináltad), csak akkor elérhető.

Hello Guru!
Lenne egy hatalmas problémám a Vampire: The Masquerade – Bloodlines-szal. Miután megcsináltam a karakterem, jön egy hosszú videó, majd a következő pálya töltése után a kép fekete, csak az életem a célkereszt látszik. Megyek egy kicsit a vak sötétben, és egyszer csak újra betölt a karakterkészítéshez. Nem tudok tovább menni, kérlek, segítsetek.
Adydas

A mellékelt patch-et feltetted!? Ha igen, akkor próbáld meg a Start menüből a Vampire cuccainál a safe módos verziót elindítani. Egyébként hasonló problémát feszegettek egy fórumon, mármint a fekete képernyő effektust, nos ott azt derítették ki, hogy a játék hajlamos az adott felbontáshoz a videokártya legmagasabb frissítési frekvenciáját benyomni, amit ugye nem minden monitor szeret. Ezt egyébként a videokártya beállításánál, az Nvidia kártyáknál konkrétan a Refresh Rate Overrides menüpont alatt lehet letiltani, azaz az override funkció beikszelésével egyik alkalmazás sem tud majd önálló frissítési frekiket belőni magának.

Tisztelt PC Guru!
Az lenne a problémám a Vampire: The Masquerade – Bloodlines játékkal, hogy igaz sikerült Jeanettel a hancúrozás, de utána nem tudok sehova se menni.
Tisztelettel: mankó

Tudomásom szerint ezt a ritkán előforduló bugot, a DVD mellékletünkön a teljes játékhoz mellékelt patch orvosolja. Ha mégsem, akkor muszáj lesz, az eggyel korábbi mentéshez visszamenni, és kihagyni ezt a numerát.

OBLIVION

Hali Gurusok!
Lenne néhány kérdésem az Oblivionnal kapcsolatban.
1. A Tears of the Savior küldetésben bementem a barlangba, lezúztam a jégcsókát, és találtam 4 db könnyet, vagy mi a fene az. De azt írja, hogy keressek még, viszont már nem találtam. Ha van még, akkor hol?
2. A Vahtacen's Secret nevű küldiben lefordítattam a csókával a dolgokat (még végigjátszást is használtam a helyes sorrendért), rálőttem a varázslatokat az oszlopra, de a 3. varázslatnál visszacsukódik. Szóval itt mit tegyek?
3. Ez a kérdésem a Mystery at Harlun's Watch-hoz kapcsolódik. Elmentem a Swampy Cave-hez, levertem a wispeket, és bementem a barlangba. Levertem a trollokat, és elmentem a zöld jelzéshez, viszont nem jött naplóbejegyzés (ahogy a végigjátszás írta), továbbmentem, és a 2. szinten is levertem a trollokat, visszamentem, de még akkor se jött naplóbejegyzés. Szóval mit tegyek?
Előre is kösz a segítséget. Robi

1. Öt darab van. A tinyurl.com/2oxu3n oldalon található térképen mindegyik jelölve van.
2. Ugye a Fire Damage, Frost Damage, Damage Magicka, és Fortify Magicka spelleket kell elsütni az előbbi sorrendben. Sok okosságot nem tudok hozzáfűzni én sem, de állítólag, ha mindegyiket ugyanarról a helyről varázsolod rá az oszlopra, az talán segít.
3. Alaposan nézd át a barlangot, emlékeim szerint ugyanis egyetlen darab csontvázról van szó, amit meg kell találnod, aztán jönne a barlang megtisztítását célzó feladat (ezt mint írtad, már elvégezted, de amíg ugye script nincs róla, addig nem érvényes)...

Áprilisban a virginiai műszaki egyetemen egy fiatal ámokfutó lelőtt harminckét embert, majd magával is végzett. Korábban is történtek hasonló esetek, de ilyen sok áldozatot követelő iskolai lövöldözés még nem volt. Akárcsak a korábbi mészárlások után, a médiában előkerült a játékok felelősségének kérdése.

Néhány óra elég volt ahhoz, hogy kapcsolatba hozzák a videojátékokat a lövöldözéssel. Egy floridai ügyvéd, bizonyos Jack Thompson már a mészárlás napján azt nyilatkozta a Fox Newsnak, hogy a történtekhez köze van az erőszakos számítógépes játékoknak. A keresztény-konzervatív oldalt erősítő Thompson elmondta, hogy szerinte a virginiai mészárlás nem az utolsó ilyen jellegű tragédia, párhuzamokat vont azzal a lövöldözéssel, ami 1999. április 20-án történt a coloradói Littletonban, és a játékok szigorúbb elbírálására szólított fel. Bár ez elég rosszul hangzik, a média Thompsonnal együtt is sokkal jobban kezelte az esetet, mint a korábbiakat.

MÉDIA A LÓ TÚLOLDALÁN...

Az erőszakos játékok elleni tiltakozások először akkor kerültek be a napi híradásokba, amikor az említett littletoni eset megtörtént. 1999. április 20-án a coloradói kisváros Columbine középiskolájának két tanulója, Eric Harris és Dylan Klebold addig példa nélkül álló ámokfutást rendezett. Harris és Klebold néhány perc alatt 13 embert (12 diákot és egy tanárt) lőtt agyon, 24 embert sebesített meg, aztán végeztek magukkal is. A tettesek motivációját vizsgálva a szülők és a média szinte minden olyan jelenséget hibáztattak, amellyel a két srác kapcsolatban állt. A fiúk neonáci világnézete mellett a bűnbakok közé került az általuk hallgatott zene, a táblás szerepjátékok, a tömeggyilkosságkor viselt fekete viharkabát, és mivel a srácok nagy Doom- és Quake-rajongók voltak, a játékok is megkapták a magukét. A média rögtön át is esett a ló túloldalára. Nem csak néhány Thompsonhoz hasonló őrült hangoztatta pszichológiailag egyáltalán nem megalapozott állításait, hanem olyan komoly orgánumok is, mint a CNN és a New York Times. Az előbbi a Doomot beteges vérfürdőnek mutatta be, ami eltorzítja a gyermekek lelkét, az utóbbi pedig egy nyugalmazott katonai pszichológust szólaltatott meg, aki a vietnami háborúhoz hasonlította a játékok „gyilkos katonai szituációit." A sárdobáláshoz később csatlakozott a Washington Post is.

...ÉS AZ INNENSŐN

Ehhez képest a média most sokkal józanabbul kezelte az ügyet, pedig a virginiai egyetemen több áldozat volt. A Reuters tényszerűen tudósított, a CNN Amerika-szerte ismert teledoktora, Dr. Phil pedig utalt arra, hogy a játékok legfeljebb csak eleve beteg emberekben – pszichopatákban, szociopatákban – válthatnak ki dührohamokat. Thompson reakcióját pedig rögtön más fénybe helyezi az, ha néhány dolgot megtudunk róla. Az ügyvéd elvakult fanatikus, aki valamiért a játékok elleni boszorkányüldözésre tette fel az életét. Ő volt az, aki be akarta tiltatni a Bullyt és a GTA-t, később alkotmányellenesnek minősített törvényjavaslatokkal bombázta a bíróságokat, az elnöklő bíróknak pedig többször rendre kellett utasítaniuk hevességéért. Ő volt az is, aki 2005-ben egy halálra ítélt kétszeres rendőrgyilkost tettét megpróbálta a GTA-val magyarázni, és a gyilkos családját képviselve beperelte a játék kiadóját, forgalmazóját és eladóját. Thompson az eljárás rendjét többször is megszegte, míg végül a bíró eltávolíttatta őt az ügyből. Egy szó mint száz: Thompson nem átlagos szereplője a médiának, sőt. A két mészárlást követő sajtóvisszhang jól mutatja, hogy 1999 és 2007 között a tömegmédia nagy része elfogadta a játékkultúrát, annak vadhajtásaival együtt. Kialakult egyfajta felelősség-megosztás, amivel a piaci szereplők együtt tudnak élni. A játékkészítők felelőssége az erőszak indokolttá tételében rejlik, a kiadókat ellenőrző szervek dolga a játékok megfelelő korhatár-kategóriába sorolása, a gyerekekre elsősorban a szülőknek és a tanároknak kell figyelni, a médiának pedig az a dolga, hogy ne kongassák feleslegesen a vészharangokat. Szerencsére most nem is kongatták.

ALAPKUTATÁS KÉSZÜL

Az erőszakos játékok persze továbbra is fognak támadásokat kapni (most éppen a Manhunt 2-t szívatják), és nekünk, hardcore gamereknek sem szabad elbagatellizálnunk a kérdést, de amíg nincs tudományosan igazolva a játékok és az erőszak közti összefüggés, a támadások kikezdhetők. Ez a bizonyítás pedig megfelelő felmérések híján még nem történt meg, csak egymásnak ellentmondó eredmények születtek. Egyes kutatások szerint a játékokban látott erőszak főként óvodáskorban káros, mert hamis valóságképet ad, utánzásra ösztönöz, és érzéketlené teszi a gyerekeket. Egy másik népszerű teória azt vallja, hogy tinédzserkorban jelentkeznek az igazán negatív hatások: szorongás, depresszió és a társas kapcsolatok elhanyagolása. Egy harmadik irányzat szerint csak az erőszak passzív figyelése káros, a játékbeli öldöklés inkább szelep, ami levezeti az agressziót. Bár a pszichológusok között nincs konszenzus, a tanulmányok azt elérték, hogy a játékpiac minden szereplője és most már a politikusok is komolyan vegyék a problémát. Amerikában pedig lehet, hogy végre-valahára elkészül egy olyan dokumentum, ami hivatkozási alap lehet a kérdésben: a demokrata Hillary Clinton két képviselőtársával 2005 óta állami pénzből vizsgáltatja a számítógépes játékok gyermekekre gyakorolt hatását. A gyerekek több éves fejlődését átfogó tanulmány elkészítésére adtak megbízást egy amerikai betegségmegelőző központnak. Ilyen nagy kutatás még nem volt a témában, úgyhogy ha elkészül, valószínűleg nagy hatással lesz az erőszakos játékokat érintő vitákra. (Megjegyzem, nem ártana a társadalmi viszonyokkal való összefüggéseket is hasonlóan alaposan megnézni: nem véletlen, hogy az Államokban több százszor annyi a fiatalkorúak által elkövetett fegyveres bűncselekmény, mint a legerőszakosabb játékoknak otthont adó Japánban.)

Addig is nekünk, játékosoknak az a dolgunk, hogy bánjunk türelmesen azokkal, akik kedvenc Doom-klónunkat vagy szerepjátékunkat támadják, és kezeljük illő tisztelettel az iskolai lövöldözések áldozatait. Sajnos ez utóbbi nem mindig történik meg: egy ausztrál gamer például flashjátékot készített a virginiai lövöldözésből. A programban a gyilkosság napját lehet végigjátszani, mindenféle morális üzenet nélkül. A V-Tech Rampage nevű förtelmen érthető módon háborodott fel a sajtó, és a program nem tett jót a játékipar megítélésének sem. Az ilyen flashjátékok megjelenése ellen nem nagyon tudunk mit tenni, mert ízléstelen és beteg lelkű emberek mindig lesznek. De kötelességünk, hogy ezeket és az általuk képviselt eszméket kivessük a közösségünkből. Ha már a média kezd enyhülni a játékok felé, ennyivel mi is segíthetünk a sajtónak.

írta · Stöki

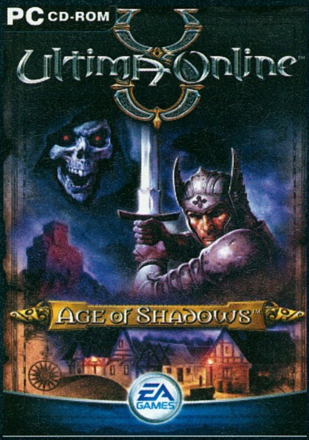
[NOSZTALGURU]

Havi fókusztémánk az egyik legfiatalabb műfaj, egyben a PC-s játékpiac egyik legnagyobb túlélője az MMORPG. Az újságban olvashattok egy frankó összefoglaló cikket, de a nosztalgiarovat is szeretné hozzátenni a maga két centjét. Emlékezzünk kicsit vissza az első sikeres MMORPG-re, az Ultima Online-ra, ami elindította azt az őrületet, ami ma olyan nevekben csúcsosodik ki, mint a WoW és a Lineage II.

Az „elindította" szó rögtön igényel is némi magyarázatot: természetesen nem az Ultima Online volt az első MMORPG, de ez volt a műfaj első sikeres képviselője, ami megmutatta a neten játszható online szerepjátékokban rejlő potenciált. Az első igazi MMORPG ugyanis az 1996-os Meridian 59 volt, amit még a 3DO adott ki, hogy a Might & Magic-világ esetleges későbbi online verziójához tapasztalatokat gyűjtsön. A progival kapcsolatban Trip Hawkins, az EA egyik alapítója és a 3DO vezére használta először a „massively multiplayer" és a „3D persistent world" (folyamatosan létező) kifejezéseket, s ezek később a műfajon ragadtak. A program korát megelőzve nagyot bukott (12 000 regisztrációt ért meg, amíg egy kis cég 2001 végén meg nem vásárolta a 3DO-tól), viszont előkészítette a terepet az 1997-ben debütáló Ultima Online-nak.

A szerepjáték a netre megy

A játékot az akkor már az EA istállójában senyvedő Origin Systems, Richard Garriott cége adta ki. Garriott (akit tréfásan Lord Britishként is neveznek) 1997-re maga mögött tudta az egyik legsikeresebb szerepjátékszériát, az Ultimát. A sorozat diadalmenete még az RPG-k hajnalán kezdődött, az Ultima 0-ként is emlegetett, 1980-as Akalabethtel, ezután kilenc Ultima és két 3D-s Ultima-játék, az Ultima Underworld I-II látott napvilágot. Adva volt tehát egy csúcsra járatott, mindenki előtt ismert világ (Britannia), és Garriott ehhez készített egy MMORPG-t (mintha csak a World of Warcraft receptje köszönne vissza). A program alatt az Ultima VI módosított motorja ketyegett, ami ugyan csak izometrikus ál-3D nézetet tett lehetővé, de a szöveges mudokhoz szokott, neten tanyázó RPG-rajongóknak ez így is csodálatos látványbeli ugrást jelentett. A sikeres brand és az online forradalom találkozása szerencsésnek bizonyult: a felhasználók lassan, de bizto san gyarapodtak, az Ultima Online igazolta, hogy van pénz a műfajban.



„Lord British halott!"

Nem csak a grafika és a név adta el a játékot. Jól átgondolt, társadalmi és gazdasági finomságok (a játékos akár házat is vásárolhatott és egzisztenciát teremthetett) és pvp (vagyis játékos-a-játékos-ellen) rendszer adta a játékmenet gerincét. Ezen kívül a játékban voltak döntőbírák és a szabályok betartását felügyelő „világrendőrök", és a játékos különböző foglalkozásokat is elsajátíthatott. Érdekesség, hogy ehhez a játékhoz kapcsolódik az MMORPG-történelem leghíresebb bugja. A bétateszt során, 1997 augusztusában ugyanis egy bizonyos Rainz nevű minneapolisi szoftvertanácsadó karaktere egy tűzvarázslat segítségével a többi játékos szeme láttára egyszerűen megölte Lord Britisht, azaz Richard Garriott karakterét. Rainz egy olyan csoport tagja volt a játékban, amely a világ kiegyensúlyozását tűzte ki feladatul, és a „zsarnok szabályalkotó" kivégzése szándékos, megfontolt tett volt a részéről. Az eset rávilágított arra, hogy a fejlesztőknek bizony az „a játékosoknak bármilyen őrültség eszükbe juthat" elvet követve ajánlatos MMORPG-t készíteniük.

Tíz év után belehúz

Az Ultima Online-hoz premierje óta több mint egymillió felhasználót regisztráltak és ez volt az első olyan MMORPG, ami átlépte a százezer felhasználós határt. Soha nem volt tehát olyan sikeres, mint a WoW vagy az Everquest (2003 első felében volt a csúcson, kb. 250 ezer felhasználóval), de érdemei vitathatatlanok, és még most is egész jól tartja magát (135 ezer felhasználó). Arról nem is beszélve, hogy a későbbi követők rengeteget merítettek a játékból, a Lineage-et például bevallottan az Ultima Online inspirálta. A programhoz az évek során hét kiegészítőt is kihoztak, és 2007 végére ígérik a nyolcadikat, az UO: Kingdom Rebornt. A kiegészítő teljesen új motorral, felülettel és grafikával fogja megörvendeztetni a rajongókat, valószínűleg előidézve az Ultima Online másodvirágzását, ami egészen egyedülálló bravúr lenne így a játék tizedik(!) születésnapja felé közeledve.

ajándék a szerelés, a tesztelés és 3 éves szerviz
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) 126.525 151.830
(MSI KN9SLI2F, Athlon64 X2 4600+, 1GB/800, 250 GB, Pioneer 112D, ATI X1950Pro, Asus ház 350W, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) 127.025 152.430
(ld. Sirius 3, de Asus P5NE-SLI,Core2Duo E4300 2*1,86G)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) 180.425 216.510
(Gigabyte M59SLI-S4, Athlon64/X2 4800+, 2 GB DDR2 320 G HD, LG GSA H30N, GeForce 8800 GTS, 7.1 audio Chieftec midi ház + 450W táp, Logitech billentyű, MX400)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 196.525 235.830
(ld.Sirius3 Max, de Asus P5K, Core2Duo E6420 2*2,13)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 272.875 327.450
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, Athlon 64 AM2 X2 6000+, 2 GB GEIL DDR2/800, 500GB Samsung (16 MB) HD, NEC 7173 GeForce 8800 GTX, Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 303.700 364.440
(ld.Sirius3Ultra,Asus P5N32-SLI,Core2Duo E6700 2.4G)

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450
www.aliencomputers.hu H-P: 10-19, Sz: 10-14

GIGABYTE TECHNOLOGY
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal,
8800GTS 320 56.900 68.280 8600GTS silent 39.500 47.400
8600GT silent 25.350 30.420 P35-DS4 34.150 40.980
P35-DS3P 30.625 36.750 N650SLI-DS4 24.200 29.040
házak: Triton 13.500 16.200 Aurora (alu) 22.300 26.760

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 931C 41.300 49.560 17" 731BF 36.975 44.370
újdonság: 5ms 20" 204B 70.800 84.960
8ms 19" 940N 39.500 47.400 17" 710N 31.350 37.620
21" 215TW (8ms, 1000:1, wide, Pivot) 94.200 113.040
20" 206BW (2ms, 3000:1, wide) 59.975 71.970
22" 226BW (2ms, 3000:1, wide) 73.250 87.900
Philips 107B7CG 17"(8ms, DVI, USB) 32.400 38.880

VGA, MB, HD, RAM 3évgarival (Sapphire 2 év)
Gainward 8800 GTS GS 62.600 75.120
8600 GTS 39.100 46.920 8600 GT silent 26.700 32.040
Sapphire Radeon HD 2900XT 512M 75.275 90.330
X1950XT 40.925 49.110 X1950Pro 512 33.600 40.320
ÚJ Core2Duo lapok: Abit IP35 Pro 32.500 39.000
Abit IP35 25.200 30.240 Abit IP35-E 20.550 24.660
WD 16MB 320GB 15.250 18.300 500GB 22.800 27.360
Hitachi 32MB 750GB 45.950 55.140 1TB 66.950 80.340
AMD X2/AM2 3600+ 11.100 13.320 4600+ 19.400 23.280
5200+ 25.900 31.080 6000+ 36.725 44.070
Új Core2 : E2140 14.200 17.040 E2160 16.150 19.380
Core2Duo: E6420 33.275 39.930 E6600 42.200 50.640
A-DATA DDR/400 512M 5.550 6.660 1GB 11.400 13.680
Kingmax DDR2/800 512M 4.200 5.040 1G 7.375 8.850
DDR2/1066 512M 5.150 6.180 1G 9.325 11.190
Chieftec táp: 450W 11.500 13.800 560WBTX 18.000 21.600

Megjelent az új Computer Panoráma!

Nyári nyereményözön

500 000 Ft

értékben!

Most Toshiba notebook-ot is nyerhet!

NOTEBOOK KIEGÉSZÍTŐK

Mi kell a tökéletes mobilitáshoz?

A legjobb extrák
Apple notebookok
Vásárlási tippek

Tesztek:

Notebookok mindenkinek
A legjobb készülékek, mérsékelt áron

Újratöltött patronok
Megtakarítás minőségromlás nélkül

Tápegységek
Márkás tápok igényeseknek

Tippek, trükkök:

Digitális fotótippek
Keretezés, antikolás és más huncutságok

Panorámakép-készítés
Megmutatjuk, hogyan illesztheti össze digitális felvételeit

Router-iskola
Legyen profi a routerek telepítésében és konfigurálásában!

Keresse az újságárusoknál!

APPLE MacBook PRO

írta · Galopp, Kremo

Az Apple bemutatta a MacBook Pro mobil számítógép-család legújabb modelljeit, amelyek rendelhetőek higanymentes és energiatakarékos LED-háttérvilágítású 15"-es, vagy új, nagy felbontású, 17"-es TFT képernyővel is. Minden új modell Intel Core 2 Duo processzort tartalmaz, 4 MByte megosztott L2 gyorsítótárral, 800 MHz-es előoldali busszal és 2 GByte 667 MHz-es DDR2 SDRAM tárral. Fentiek mellé nVidia GeForce 8600M GT grafikus vezérlő társul. Az alig egy hüvelyk vastag, alumínium házba épített új modellek három változatban rendelhetők: 2,2 illetve 2,4 GHz-es processzorral és LED-megvilágítású 15 „-es képernyővel, valamint 2,4 GHz-es processzorral és nagy felbontású 17 „-es képernyővel, mely 1920x1200 képpont natív felbontást biztosít.

Az iSight kamera, a MagSafe tápegység-csatlakozó és a 802.11n vezeték-nélküli hálózati csatoló mellett az új gépek beépített 10/100/1000 Base-T Gigabit Ethernet illesztőt, Bluetooth 2.0+EDR, FireWire 800 és 400 csatolókat, valamint megvilágított billentyűzetet, ExpressCard/34 bővítőhelyet és a 30 „-es Apple Cinema HD Display meghajtására is alkalmas DVI kaput kínálnak. A noteszgépek a Safari, Mail, iCal, iChat AV, Front Row és Photo Booth programokat tartalmazó Mac OS X 10.4.9 operációs rendszerrel kerülnek értékesítésre. A mellékelt programcsomag egyebek között tartalmazza még az Apple digitális életstílus programjait keretbe foglaló iLife '06 szoftvert is.

Az új MacBook Pro-k mindegyikében Core 2 Duo CPU dolgozik

SONY

hajlékony oled

A kijelzők forradalmasítása már tart egy ideje, és még fog is, de az biztos, hogy a Sony újonnan bemutatott kijelzője mérföldkő ezen a téren. A hajlékony kijelző önmagában ugyan nem újdonság, de amit bemutattak, az újdonság erejével hat. A prototípus egy OLED kijelző, melynek képátlója 2,5 hüvelyk. A ránézésre műanyagnak látszó kijelző majdhogynem félbehajtható, olyannyira rugalmas az anyaga. Felbontása ugyan nem a legjobb méretéhez képest, hisz 160 x 120 pixeles, vagyis 80 ppi az eloszlás, de kezdetnek ez igencsak jó. Ellenben amiben világelső kategóriás az a megjeleníthető színek száma. Nem kevesebb, mint 16 millió színt képes kezelni, vagyis 24 bites a színmélység. További figyelemre méltó adottsága a vastagsága, mely csupán 0,3 milliméter, és ha ez nem lenne elég, akkor meg kell említeni a súlyát, mely szinte hihetetlenül alacsony, mindössze 1,5 gramm. A kontrasztarány is ismeretes, konkrétan 1000:1 az értéke. A Sony már ígéri a hasonló technológiájú, ám nagyobb méretű és felbontású változatot. Reméljük, hamar előrukkolnak vele, hisz könnyen belátható, hogy jelentős súlycsökkenést jelentene egy ilyen kijelző egy laptopban például.

IIYAMA

prolite

A megjelenítő lelke egy 22" képátlójú panel, ami TN technológiájú. Az ilyen típusú panelek régebben viszonylag gyenge kontraszttal rendelkeztek, de jelen esetben ez már nem mondható el, mivel az 1000:1 kontrasztarány ma viszonylag jónak számít. A fényerő 300cd/m2, ami általános felhasználási célokra szintén tökéletesen megfelel. A frissítési idő 5ms, ami a legpörgősebb játékokhoz illetve filmnézéshez is alkalmas.

Az 1680x1050 képpont felbontású panel betekintési szöge 170/160 fok, ennél léteznek jobb jellemzőkkel rendelkező példányok is (178/178 fok), de a TN panelek esetén ezek teljesen megszokott értékek.

A ProLite E2200WS monitor digitális és analóg jeleket is képes fogadni. Két beépített – egyenként 1W teljesítményű – multimédiás hangszóróval rendelkezik, így külön hangrendszer megléte nélkül is alkalmas filmnézéshez, videokonferenciákhoz és Skype VoIP beszélgetésekhez.

HTC Touch

A HTC új eszközének felhasználói felülete, mely a TouchFLO nevet kapta, arra lett kiélezve, hogy a készülék az ujjunkkal is kezelhető legyen, ne kelljen hozzá a ceruza. Nyilván sokaknak rögtön eszébe jut az Apple iPhone az érintőképernyő hallatán, de míg utóbbiban ez a fő attrakció, addig a HTC csak mint alternatívát kínálja ezt a lehetőséget. Maga a készülék nem rendelkezik újdonságokkal a méretén kívül, ez azonban figyelemre méltó, hisz a 99.9 x 58 x 13.9 mm, amihez 112 gramm társul, s ez bizony nem túl sok a PDA-k kategóriájában. A készülék három sávos GSM és EDGE képes. A processzor az egy ideje porondon lévő TI OMAP 850-es, továbbra is 200 MHz-en. Raktak bele 64 MB RAM-ot és 128 MB ROM-ot, 2.0 megapixeles kamerát, 802.11b/g WIFI-t, 2.0 bluetooth-t, és mindez a Windows Mobile legújabb 6-os verziójának Professional változatát futtatja. A gyár mellékel egy 1 GB-os microSD kártyát a csomagban. Megemlítendő, hogy a HTC egyedi csatlakozóját visszacserélte a jó öreg miniUSB-re, és a csomagban mellékel kijelző védő fóliát, aminek a kiegészítő gyártók biztosan nem örülnek. Kereskedelmi ára 130-150 ezer forint között mozog.

LG ln555

Az LN555 navigációs rendszere vékony kivitelezésű, leginkább a cég Chocolate sorozatú mobiljaival állítható párhuzamba. A készülék homogén és folyamatosan világító LED háttérfényének köszönhetően a kijelző a nappali fényben is jól látható. Hasznosnak ígérkező funkció, hogy nappal magasabbra, éjszaka pedig alacsonyabbra állítható a fényerő.

A navigációs panel felhasználóbarát, egyszerű ikonjai bárki számára könnyen kezelhetőek. A gyártó ígérete szerint az LN555 használata nagyon hamar elsajátítható, mert a készülék menürendszere logikus és proaktív felépítésű.
Az LG navigációs rendszere képes egyetlen lépésből beállítani az úti célt: megérintjük a képernyőt azon a ponton, ahol jelenleg tartózkodunk, majd megérintjük a helyet, ahová menni szeretnénk – és már indul is a navigáció. A keresendő város és utca első betűje alapján a készülék automatikusan felajánlja a következő lehetséges betűket, miközben elrejti a kizárható variációkat.

A rendszer lelke a TopMap térkép, amely a legpontosabb, legrészletesebb navigációs térkép, ami a keleti országokban is megbízható. A Magyarországon kapható navigációs rendszerek közül az LG készülékeiben találhatóak a legrészletesebb térképek Horvátországról és Szerbiáról is. A magyarországi utcák lefedettsége ráadásul majdnem 100%-os. Az iGo térképolvasó szoftvert talán be sem kell mutatni, hiszen ez a leginnovatívabb ilyen jellegű program és a jelenleg kapható legjobb térképolvasó szoftver.

Az LN555 design-ja a cég Chocolate telefonjaira hajaz

PQI 256 GB SSD

Mozdulatlanul

A flash alapú memóriák térhódítása egyre gyorsabb, ami a PQI-hoz hasonló cégeknek köszönhető. Újonnan bejelentett memóriájuk egyedi a maga kategóriájában. A Turbo Plus SATA SSD (Solid State Disk) memóriájuk 256 GB-os méretet kapott, mindezt 2,5 hüvelykes méretben. Lássuk be, ekkora kapacitás ekkora méretben, már igencsak versenyképes a merevlemezes meghajtókkal, ami a laptopgyártóknak extra lehetőséget biztosít.
Már csak azért is, mert az SSD memóriák gond nélkül ellenállnak mindenféle rázkódásnak, stabilitásuk sokkal jobb és keresési idejük is kisebb. Az alacsony energiafogyasztás is az SSD memóriáknak kedvez, ami mellé 10 évestárolási időt garantál a gyártó. Ha ezekhez hozzávesszük, hogy adatátviteli sebessége 60MB/sec-es, akkor tényleg minden tekintetben versenyképes memóriáról beszélünk. S akkor még nem említettük, hogy merevlemezekkel szemben teljesen hangtalanok.
A gyártó cég nyilatkozata szerint ez a fajta memória a „hard drive of the future”, azaz a „jövő merevlemeze”. Kereskedelmi forgalomban az elterjedéséről a cég igen bizakodó, hisz szerintük 2008-ban – ami ugye nincs is messze – az SSD memóriák már 30%-os piaci részesedést tudhatnak majd magukénak. Majd meglátjuk, de az biztos, hogy a flash alapú memóriák adatvesztési százalékát előbb lejjebb kell csökkenteniük, ha szélesebb felhasználói rétegeket akarnak megcélozni.

Az SSD tároló teljesen érzéketlen a rázkódásokra

PC GURU
LANTRYFREE
LAN AMÍG BÍRJUK
Elérkezett
a TE időd!
SZÁLLJ BE
TE IS A
CSAPATBA!
Mérd össze tudásod a PC GURU szerkesztőivel és a legelvetemültebb olvasóinkkal! Találkozzunk a PC GURU következő LAN Party buliján!
Helyszín:
T-Online PG Cyber Cafe,
Budapest Mammut I. Üzletház (mozi pénztár mellett)
Időpont:
2007. augusztus 2. (csütörtök)
18:00-tól, amíg bírjuk...

MINDENKINEK
VAN EGY
HOBBIJA
Előfizetési akció!
Minden kedves új előfizetőnket, aki 1 évre előfizet
(7950 Ft), megajándékozzuk egy
Motorola H350 bluetooth-os headsettel!
A Telecom Magazin minden olvasója
a Motorola H350 bluetooth-os headsetet
kedvezményes áron, 5988 Ft-ért
vásárolhatja meg a Motorola Szakboltban
(Budapest II., Retek u. 6.).
FONTOS!
Csak a Telecom Magazin júniusi számának felmutatása esetén!
telecom
DIGITÁLIS ÚTIKALAUZ
MELLÉKLET
2008: Jön a
MOBILTÉVÉ
SE K810i
Nokia 5700
Olcsó és jó!
GPS-NAVIGÁCIÓ
ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!
MINDEN HÓNAP KÖZEPÉN
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!
www.telecommagazin.hu

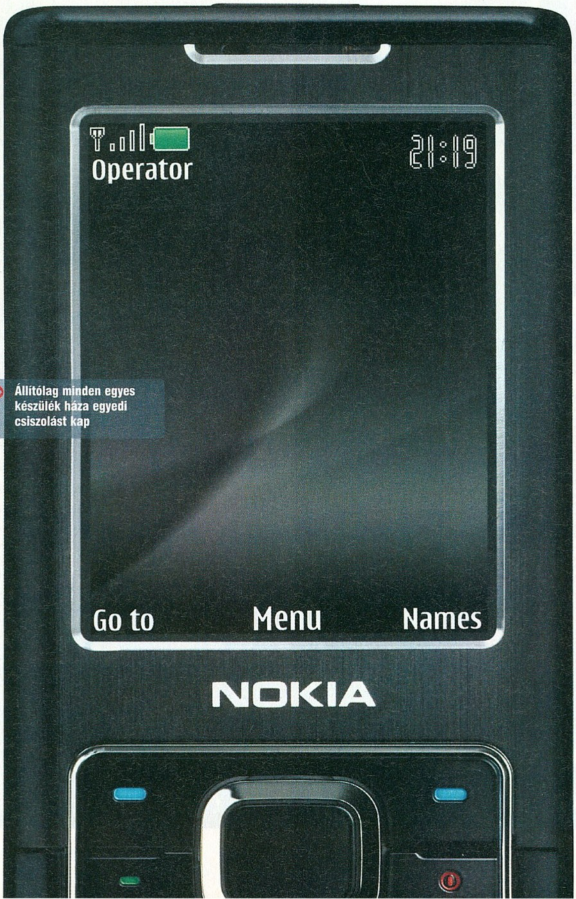
NOKIA 6500 CLASSIC

A gyártó állítása szerint az alumíniumból készült készülékház egyedi csiszolást kapott minden modellen, de azt tudjuk, hogy messziről jött ember azt mond, amit akar, mindenestre a külcsín tetszetős. Egyértelműen látszik, mire utaltak az elnevezéssel. 9,5 mm-es vastagságához 109,8 mm-es magasság és 45 mm-es szélesség társul. A telefon össztömege így is csak 94 grammnyi. Kijelzője QVGA (320*240pixel) felbontású, s 16 millió szín jeleníthető meg rajta. A 2 Mpixeles felbontású kamera által készített képeket (1600 x 1200 pixel) és videókat (176 x 144 pixel) az 1 GB-os belső memória 920 MB-nyi felhasználói részében tárolhatjuk. Külső memóriabővítési lehetőség azonban nincs a készülékben.

Számítógépünkkel microUSB csatlakozón, vagy 2.0 rendszerű Bluetooth felületen keresztül csatlakozhatunk, vagy használhatjuk a 3G rendszert kommunikációra.

A készülékhez gyárilag adott 830 mAh kapacitású BP-6P típusjelű Li-Ion akkumulátorral három és félórányi beszélgetési valamint 9 napos készenléti időt érhetünk el.

Megjelenésére 2007 harmadik negyedévéig várnunk kell, akkor várhatóan 320 eurónak megfelelő áron kerül a boltok polcaira.



Állítólag minden egyes készülék háza egyedi csiszolást kap

motorola RAZR2 V8/V9

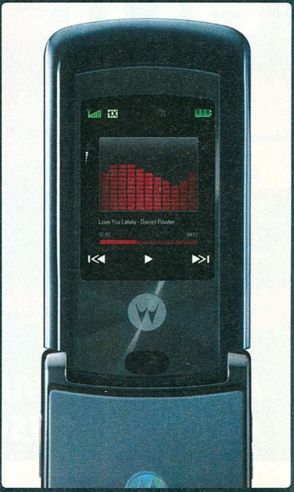
A Motorola május közepén mutatta be a RAZR2 V8-at és V9-et. A két telefon lényegében megegyezik néhány kisebb eltérést kivéve.

Külsőségekben mindkét mobil megegyezik, akár össze is lehet téveszteni őket. Mindkettő ugyanazzal a 2 colos QVGA felbontású és 262 szín megjelenítésére képes külső kijelzőt kapta, ami pillanatnyilag egyedülállónak tekinthető a kagylómód szétnyitható versenytársak között. Belső kijelzőik terén sem kell szerénykedniük, mert hasonló paraméterekkel rendelkező, csupán méretében 2,2 colra növelt LCD rejlik az előlap alatt.

Ami igazán izgalmas, az az 500MHz-es processzor, sok PDA sem kapható ilyen számítási teljesítménnyel rendelkező vezérlővel. A V8-as modell 420MB belső tárral rendelkezik, de kapható lesz később 2GB-os lappal szerelt változat is. Így érthető, hogy külső memóriafoglalata nincs. A V9-es ugyan csak 45MB-nyi belső memóriával gazdálkodhat, de MicroSD foglalatába a 2GB-os kártyát nyugodtan belerakhatjuk.

USB és Bluetooth csatlakozáson kívül a GSM modul mellett a V8 csak GPRS-kapcsolatra képes, V9-es testvére azonban elboldogul az UMTS és a HSDPA rendszerekkel is.

Akkumulátoruk is különbözik, de talán érthető, ha a nagyobbik testvér 950mAh-s, míg társa 770mAh-s kapacitású tápot kapott.



SONY ERICSSON S500

A kijelző témái napszaktól vagy évszaktól függően is változhatnak

A Sony Ericssonra sosem mondhattuk, hogy telefonjaik tervezésénél a design másodlagos szerepet játszana, s ez határozottan igaz legújabb modelljükre is. Az S500 névre keresztelt készülék szétcsúsztatható kivitelű, de vastagsága így sem haladja meg a 14 mm-t. Magassága 106, szélessége pedig 47 milliméternyi. Mindehhez 94 grammos tömeg társul. De ezen adatok alapján még nem feltétlenül kell a jóvágású telefonok körébe sorolnunk. A cég által Mysterious Green („misztikus zöld") és Spring Yellow („tavaszi sárga") elnevezéssel illetett színválaszték már közelebb visz a dolog megértéséhez.

Az új mobil fő jellemvonása ugyanis, hogy letisztult formája s elegáns színvilága mellett a képi és fénybeli megjelenítései nagyban eltérnek az eddigi modellektől. A QVGA (240x320pixel) kijelzője képi témái ugyanis évszaktól, vagy napszaktól függően is automatikusan változhatnak, kezelője elgondolásai szerint, illetve olyan rejtett fényforrásokat is építettek a készülékházba, melyek segítségével különleges és sajátos fényjelzésekkel figyelmeztetheti tulajdonosát egy közelgő eseményre, vagy akár csak az ébredésre.

Ezen felül nem sok extrát vonultat fel a telefon. A négysávos GSM-modul csak GPRS-szel, és EDGE-dzsel egészül ki, csatlakozásra USB, vagy Bluetooth felületet használhatunk, belső memóriájának bővítését Memory Stick Duo kártyával oldhatjuk meg.

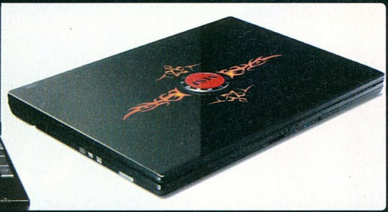
Li-Ion akkumulátora 9 óra beszélgetési vagy 15 nap készenléti időt tesz lehetővé. Megjelenése a piacon 2007 harmadik negyedévére várható.

MSI gx600

A videokártyák piacán már teljesen megszokott és bevett gyakorlat, hogy a legelszántabbak gyárilag tuningolt modelleket is beszerezhetnek, azonban a noteszgépeknél még nem találkozhattunk ilyesmivel – legalábbis eddig. A MSI úgy döntött, hogy változtat eme áldatlan állapoton és bemutatta a GX600 kódnéven futó laptopját. A hangzatos Turbo Drive Engine (TDE) technológiának annyi a lényege, a processzor (Core 2 Duo) egy gomb megnyomásával a gyári specifikációnál 20%-al nagyobb órajelen való működésre ösztökélhető.

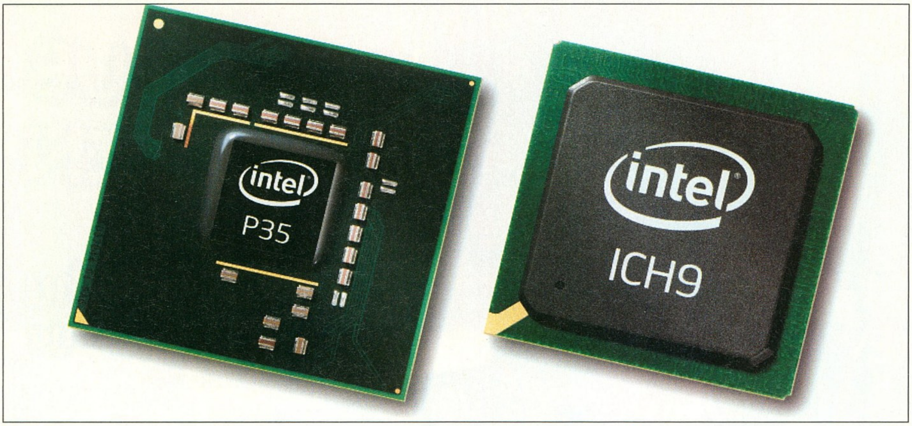
Az Intel PM965 Express chipsetre épülő GX600-at kifejezetten játékosoknak szánja a gyártó, a tuningolhatóság mellett ennek legbiztosabb jele az, hogy a W/S/A/D gombok a többitől eltérő színezést kaptak. A 15,4" képátlójú, WXGA kijelzőt egy nVidia GeForce 8600M GT vezérlő hajtja, amely nem kevesebb, mint 512 MB fedélzeti memóriával rendelkezik. A konfigurációba alapértelmezésben 2GB RAM kerül, ami 4GB-ra bővíthető. A rendszer része további egy DVD író, a gigabites LAN vezérlő, valamint a 802.11n WiFi vezérlő is. A 2,6 kg-ot nyomó notesz audiovizuális arzenálját 5.1 térhangzásra képes hangvezérlő, HDMI csatlakozó valamint 1,3 megapixeles webkamera teszi teljessé.

Az MSI is igyekszik a "mobil" játékosok kedvében járni



TEVECLUB
MAGAZIN
A TeveClub.hu
közösségi magazinja
KÉRD AZ
ÚJSÁGOSTÓL
MÉG MA!
TEVECLUB MAGAZIN
6 INGYEN DATOLYA!
KÖZÖS RENDELŐ
TEVÉKKEL A FÖLD KÖRÜL
AJÁNDÉK: TEVÉS KÁRTYAJÁTÉK!
TESZT: JÓ KARAVÁNVEZETŐ VAGY?
HAJTOGASS TEVÉT!
LEVELEZŐPARTNERT KERESEK

FIFAHUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM
The SIMS HUNGARY
www.simshungary.hu
NFSHUNGARY
WWW.NFSHUNGARY.HU
PESHUNGAR
WWW.PESHUNGARY.HU
FMHUNGARY
WWW.FMHUNGARY.HU



Intel Bearlake chipsetek

Elmaradt forradalom

Írta · Horváth Patrik

Már hivatalosan is útjukra indultak az Intel új, Bearlake kódnevű lapkakészletei. Utána jártunk, vajon milyen gyorsulást hoznak az új chipek, illetve vannak-e előrelépések a P965-höz képest.

Az Intel egy évvel ezelőtt mutatta be a Core 2 Duo processzorokhoz készült P965/G965-ös családját, amely igencsak népszerűnek bizonyult. Most elérkezett a frissítés ideje, jövőbe mutató technológiákkal és a szokásos foltozásokkal.

A Bearlake névre hallgató chipset alapvetően két fontosabb újítást tartalmaz. Az első a memóriavezérlőt érinti, amely megbirkózik a DDR3-mas modulokkal is, továbbá javítottak a memóriakezelésen is, így végre értelmet nyerhet a CL3-mas időzítés használata, igaz ez kis hazánkban nem érint majd sok embert.

A második és talán még nem annyira fontos szempont az év legvégén érkező 45 nm-es Yorkfield és Wolfdale processzorok támogatása, amelyeket a nagyközönség máig Penryn kódnévvel emleget. Ezek a processzorok 1333 MHz-es FSB-vel kerülnek majd piacra és megnövelt másodlagos asszociatív cache memóriát tartalmaznak majd, amely 4 magos processzorok esetében akár a 12 MB-ot is elérheti.

A Bearlake chipsetek hivatalosan támogatják már az 1333 MHz-es rendszerbuszt, amely csak azért nem számít újdonságnak, mert a remekül tuningolható P965-ös alaplapok döntő többsége egy BIOS frissítéssel is „kiérdemelte" ezt a méltó címet.

Vegyük át a táblázat szerint négy, a valóságban viszont hat chipset alapvető tulajdonságait. A G33 a G965 Express utódjának is tekinthető, ám mégsem az. Az új ICH9-es déli hídra építkezik, memóriavezérlője támogatja mind a DDR2, mind a DDR3-mas modulokat, egyedül a gyártókon múlik, hogy melyiket építik lapjaikra, illetve használják-e egyszerre mindkettőt.

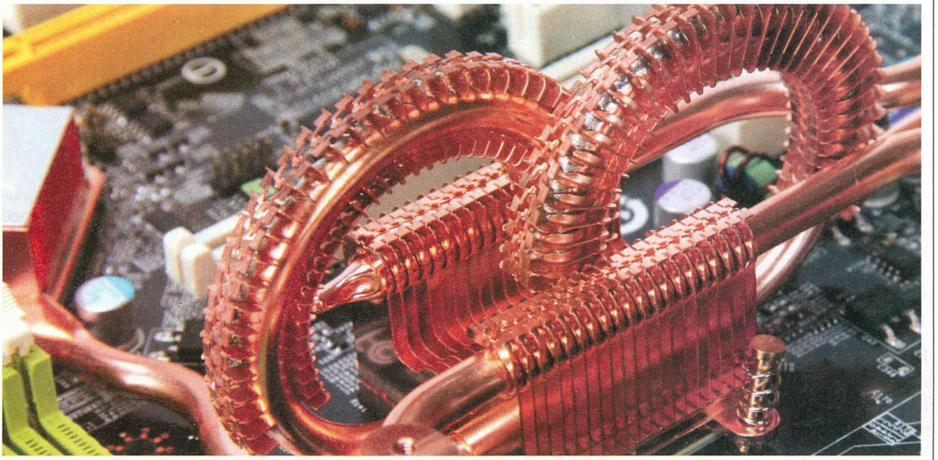
Ezáltal lehetőségünk nyílik jelenlegi DDR2-es memóriánkat beletuszkolni a mindkét szabványt ismerő új alaplapokba, amikor úgy érezzük majd, hogy eljött a váltás ideje, akkor kicserélhetjük őket a gyorsabb DDR3-mas chipekre. Egyszerre nem használhatjuk mindkét szabványt, ahogy ez várható volt. A G33 gyakorlatilag ennyiben tér el a G965-től, hiszen az integrált grafikus vezérlő maradt DX9-es. A GPU használja az Intel Clearview Video technológiáját, amellyel realtime változtatásokat tudunk alkalmazni hardveres rásegítéssel mozgóképek vetítésénél.

Az igazi G965-ös utódjának valójában a G35 tekinthető, amely furcsa módon a jelenleg kapható ICH8-as déli hídra épül, memória támogatása csupán a DDR2-800-as modulokra terjed ki. Ami az integrált grafikus magot illeti, itt már egy teljes mellszélességű DirectX10-es megoldásról van szó, amely Vista Premium minősítést is kapott. Az ilyen chipsettel szerelt lapok a harmadik negyedévben kerülnek forgalomba.

Az igazi mainstream kategóriát egyértelműen a P35 képviseli, a P965 utódjának kikiáltott lapkakészlet szintén támogatja mind a DDR2-es, mind a DDR3-mas modulokat, de egyszerre csak az egyiket – akárcsak a G33 esetében. A gyártók félelmetes alaplap invázióra készülnek, a Gigabyte például közel 10 terméket dob piacra, amelyek egytől egyig a P35-ös Bearlake-P chipsetet használják majd.

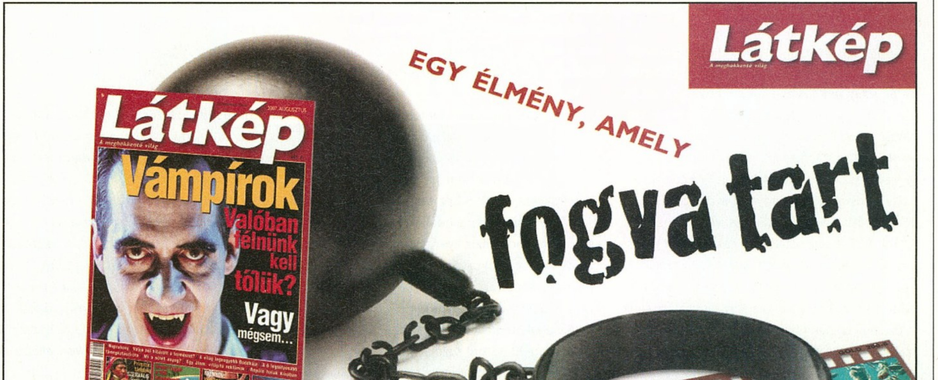
Intel Bearlake chipsetek jellemzői

	G33	G35	P35	X38
Kódnév	Bearlake-G	Bearlake-G+	Bearlake-P	Bearlake-X
Támogatott max. FSB	1333 MHz	1333 MHz	1333 MHz	1333 MHz
Támogatott memóriák	DDR2-800/DDR3-1066	DDR2-800	DDR2-800/DDR3-1066	DDR3-1333
Kétkártyás üzemmód	-	-	-	ATI Crossfire
Déli híd	ICH9, ICH9R, ICH9DH	ICH8, ICH8R, ICH8DH	ICH9, ICH9R, ICH9DH	ICH9, ICH9R, ICH9DH
PCI-Express verzió	1.0	1.0	1.0	2.0
Várható megjelenés	2007 Q2	2007 Q3	2007 Q2	2007 Q3



Lassan második születésnapját ünnepli az Intel i975X lapkakészlete, amelynek utódját a gyártó a legerősebb Bearlake chipjében (X38) köszönthetjük. Az X38 egyből három különlegességgel is kecsegtet a többi Bearlake deszkához képest. Először is itt találkozunk először (és utoljára) a többkártyás grafikus megoldások hardveres lehetőségével. Jelenleg az ATI-féle Crossfire megoldás támogatott csak, de nem elképzelhetetlen, hogy a folyamatosan szövődő Intel-NVidia barátság hatására az SLI is a repertoár része lesz. Az X38 kizárólag DDR3-mas modulokkal üzemel, azokból viszont akár az 1333 MHz-es példányokkal is (a G33 és P35 csak 1066-os támogatással rendelkezik). Szintén itt kerül bevezetésre a PCI-Express szabvány 2.0-ás verziója, amely elődjéhez képest nagyobb sávszélességet biztosít a szálaknak.

Bevezetőnkben említettük, hogy az Intel öszszesen hat új lapkakészlettel jelentkezik a nyárra, nos ebből a négy legfontosabbat már bemutattuk, következzen a maradék kettő, amelyek valószínűsíthetően csak az év végén



Intel P965 és P35 összehasonlító mérések

Alaplap	Asus P5B	Asus P5K Deluxe
Chipset	P965	P35
Mérési eredmények		
7-Zip 7.44b (MFLOPS)	2677	2629
PCMark05 - RAM teszt (pontszám)	4444	4237
Company Of Heroes - 1024x768 Auto (átlag fps)	50.2	50.5
Doom 3 - 1024x768 High 8xAF (átlag fps)	108.1	105.3
Need For Speed: Carbon		
1024x768 High 16xAF (átlag fps)	47.2	47.7
Prey - 1024x768 High 16xAF (átlag fps)	86.5	86.3

- Minden mérésnél a nagyobb érték a jobb

kerülnek forgalomba. Ezek nem mások, mint a Q33 és Q35, amelyek vélhetően a G33 és G35-ös lapkák vPro támogatással felvértezett változatai lesznek. A két chipsetről egyelőre semmilyen kézzel fogható specifikációk nem állnak rendelkezésre, mindössze a vPro támogatás látszik biztosnak és a DH-s déli híd.
A teszteredmények értékelése előtt tekintsük át a P35-ös alaplapok jelenlegi helyzetét. A lassan egy éves életciklust megért P965-ös deszkák ára soha nem látott mélységbe zuhant, gyakorlatilag 22-23 ezer forint környékén megkaphatjuk – ha nem is a legjobban felszerelt, de – a legjobban tuningolható termékeket, így a P35-ös újdonságok 30-35 ezer forint körüli ára meglepően drágának mondható, pedig sok újítást nem hordoznak magukban.

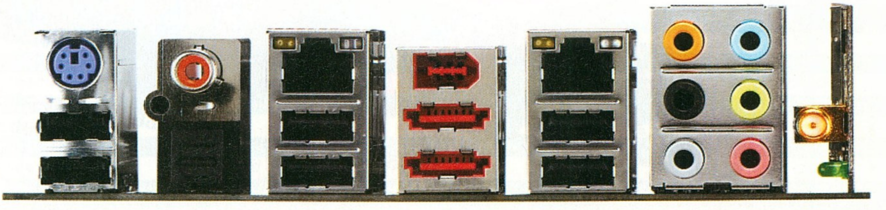
Lassan megjelennek a DDR3-mas memóriatámogatással felvértezett modellek is, ám memória az még sehol nem kapható hozzájuk, de ha kapható is lenne, biztosra vehetjük, hogy legalább háromszoros árat kellene fizetnünk érte, mint DDR2-es társaikért. Ez már önmagában is elég riasztó tényező, főleg ha hozzávesszük, hogy a jelenleg szabványnak számító CL5-5-5-15-ös időzítések a DDR3-mas modulok esetén CL7-7-7-20-ra változtak. Természetesen ehhez az időzítéshez magasabb órajel (1066 MHz) is tartozik, ám az előzetes teszteredményekből látható, hogy minimális gyorsulást tapasztalhatunk csak az új chipek használatával. Talán év végére várható az első komolyabb érdeklődés az újdonságok iránt, amikor a DDR vs. DDR2 csatához hasonló árversennyel lehet majd találkozni.

A tesztelés során természetesen az elődel kellett felvennie a kesztyűt a P35-nek. A mélyvízbe egy belépő szintű modellnek mondható Asus P5B-t és egy jobban felszerelt Asus P5K Deluxe-ot dobtunk be. Ugyan már júliust írunk, egyelőre mégis úgy látszik, hogy az itthoni kereslet nem olyan magas, mint ahogy az várható volt, ezért mindössze a szokásos Asus-Gigabyte-MSI triumvirátus termékeivel találkozhatunk a boltok polcain. Az őszi iskolakezdésig az Abit is vélhetően tiszteletét teszi idehaza. Meglepő mindazonáltal, hogy a gyártók a P35 rajtját is legalább olyan komolysággal kezelték, mint tavaly a P965-ét. A Gigabyte közel tíz alaplappal nyitott, de az Asusnál is találunk legalább fele ennyit. A tesztprocesszor szerepét most is egy Core 2 Duo E6300 töltötte be, a megjelenítésért az Asus GeForce 8600GT-je volt a felelős, memóriából soha nem elég, így 2x1 GB-ot pakoltunk a rendszerbe.

A táblázatban minden fontosabb teszteredmény látható, amely alapján nyugodtan kijelenthetjük, hogy a mindennapi használat során semmiféle előnnyel nem jár egy P35-ös alaplap birtoklása. A P965-ből ismert CL3-mas bug kijavításra került, ám vélhetően olvasóink többsége nem rendelkezik ilyen gyorsaságú modulokkal, így számukra ez teljesen haszontalan információként hat.
Több problémába is ütköztünk tesztelés során. Az egyik legfeltűnőbb az volt, hogy a P5K Deluxe-ban BIOS-ból való kilépés után a lap nem adott képet, csak az áramtalanítás segített. Ez vélhetően nem általános probléma, valószínűleg kifogtunk egy gyermekbetegségtől szenvedő tesztlapot, ugyanis a boltba került változatok a gyártó állítása szerint nem egyeznek meg az újságíróknak kiküldött mintadeszkákkal. Mindazonáltal jól látszik, hogy nem másról van szó, mint a P5B Deluxe áttervezéséről, ebből sejthető, hogy a tuningnak biztosan nem a lap lesz a hátráltató tényezője. Az Asus mellett a Gigabyte mérnökei is büszkén verhetik a mellüket, ugyanis eddig a P35-DQ6-tal sikerült elérni a legmagasabb DDR3-mas órajelet (valahol 2 GHz környéke), ebből is látható, hogy a modulokban van tartalék, csak az alaplap és maga a chip az igazán drága, így az utolsó negyedév előtt értelmetlen beszerezni őket.

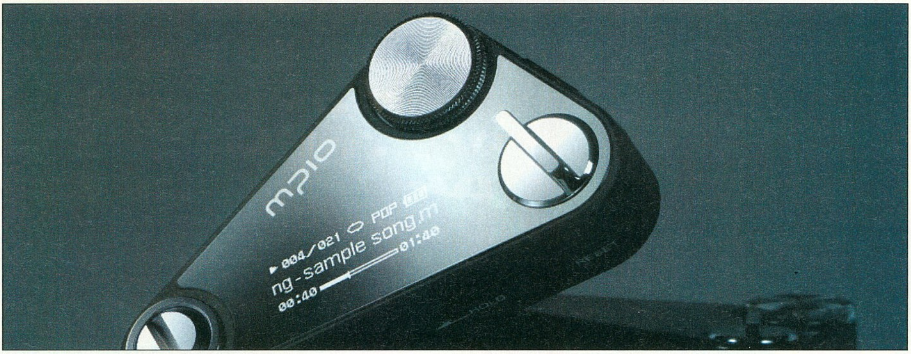
Ha már megemlítettük a Gigabyte deszkáit itt jegyeznénk meg, hogy nagyon nagy divattá vált a hőcsövek alkalmazása az alaplapoknál is. Ez alapvetően nem lenne rossz ötlet, ám a gyakorlati megvalósításba a legtöbbször hiba csúszik és többet ártanak vele, mint használnának. Amennyiben nincs jól szellőző házunk, úgy a felmelegedett gáz bizony ott ragad a hőcső egyik végében és nincs, ami lehűtse, márpedig anélkül az egész rendszer működésképtelen és csak felesleges forróságot generál a házban. Erre nagyon ügyeljünk a nagy nyári hőségben. A P35 semmivel nem lett hidegebb, mint elődje, így elkel a nagyobb, jobban szellőző ház. Ha az oldallapot is levesszük gépünkről, érezni fogjuk, amint dől kifelé a meleg levegő a házból.

Cikkünk végén összegzésként elmondhatjuk, hogy az Intel legújabb Bearlake lapkakészlete nem fogja megváltani a világot, de az év végén – amikor a választék és a BIOS támogatás is a toppon lesz – érdemes lehet majd elgondolkodni a DDR3-mas modulokon és az új 45 nm-es Core 2-re való átálláson. Természetesen azok, akik jelenleg is valamilyen Core 2 Duo processzorral és egy megbízható P965-ös alaplappal rendelkeznek, azok nyugtázzák az itt látottakat és felejtsék el a P35-öt, hiszen a következő egy-másfél évben bőven ellesznek még mostani rendszerükkel.



MEGJELENT
AZ ÚJ CHIP!
Exkluzív CHIP
rendszerellenőrző
szoftver!
CSAK A CHIP
MAGAZINBAN!
KERESSE A
HÍRLAPÁRUSOKNÁL!
300 program
a DVD-n
Titkos szoftverfejlesztések
CHIP
A NAGY
VÁSÁRLÁSI
TANÁCSADÓ
TFT monitorok
Nem lesz több gond a PC-jével!
PC-CHECK
CHECK DVD
Nincs
több hibás
lemez!
Tökéletes védelem
Hibátlan Outlook
500 000 Ft

T · · Online · · ·
ULTIMATE
CYBER
CAFE
ONLINE
GAMING
60 PERC INGYEN JÁTÉK VAGY INTERNET
Magyarország legnagyobb internet-kávézójában és számítógépes
játéktermében: a T-Online PG Cyber Caféban
Az utalvány 2007.08.30 -ig érvényes.
Megtalálsz minket a Mammut I. harmadik emeletén,
a Palace Mammut mozi előterében!
80 számítógép, 10 MBit / sec Internet,
több mint 80 játék, légkondicionált helyiség
Nyitva tartás: 09:30 - 22:00
www.PGCC.hu



MP3 lejátszó körkép

írta · -yt-

4000 perc

Hosszabb utakra, nyaralásra jó, ha magunkkal tudjuk vinni kedvenc zeneszámainkat – nem csoda hát, hogy a nyári szezon egyik slágerterméke éppen az MP3 lejátszó. A kínálat pedig bőséges, így a legjobbak kiválasztása sem egyszerű feladat.

A legkedveltebb kategória a flashmemóriás lejátszóké – a merevlemezes változatok előnye a hatalmas tárkapacitás, illetve a prémiumárért cserébe elérhető luxusszolgáltatások, ám a szilárdtestmemória árának csökkenésével a HDD tárhely-előnye is olvadásnak indult.

Az ár/dal értékben a legkedvezőbb pont jelenleg valahol 2-4 GB környékén tanyázik – 2 GB-os márkás és jó minőségű lejátszót már 30 ezer forint alatt is találhatunk, de a 4 GB sem kerül sokkal többe.

A memóriaáraknak köszönhetően azok is megtalálják számításukat, akik még ennyi pénzt sem szeretnének elkölteni, kevésbé neves lejátszót ugyanis (ragaszkodva a ma már minimumnak mondható 1 GB kapacitáshoz) már 20 ezer forint alatt kaphatnak. Most azonban az igényesebb lejátszók közül mutatunk be párat, amelyek véleményünk szerint a felső kategóriába tartoznak.

APPLE

A listát mi mással is kezdhetnénk, mint a toronymagasan piacvezető és számtalan másolatkészítésre ösztönző Apple iPod nanóval, amelynek igen sikeres második szériája 2-4, illetve 8 GB-os méretben kapható, mindenféle divatos színben. Mivel az iPod-okról már sokszor írtunk, így most hosszabb ismertetéstől eltekintenénk, annyit jegyzünk csak meg, hogy a nanóval egy nagyon szép, nagyon könnyen kezelhető és divatos, ám szolgáltatásait illetően szerény lejátszót kapunk. Ideális választás, ha CSAK zenelejátszót keresünk, és nem vágyunk diktafonra vagy FM rádióra is – megvétele után azonban rögtön szükségünk lesz egy internetkapcsolattal rendelkező számítógépre is, lévén a dalok átmásolására szolgáló iTunest nekünk kell letöltenünk.

SAMSUNG

Bár népszerűségben a nanóval semmi sem veheti fel a versenyt, a piacon szép számmal akad hasonló kinézetű, de még többet tudó lejátszó. Kifejezetten sok ilyen van a Samsung termékpalettáján, akik úgy tűnik,

igyekeznek minél különlegesebb készülékeket piacra dobni.

Az egyszerűbb lejátszókra vágyóknak érdemes megtekinteni az YP-U3-as modellt, amely egy vékony pendrive-ra hasonlít – csatlakozóját rugóskés-szerűen egy gombbal nyithatjuk ki. A 80x25x11 mm-es lejátszó 1, 2, illetve 4 GB-os méretben létezik, zenelejátszás mellett pedig diktafonként és FM rádióként is használható.

Amíg az U3 egy egyszerű, puritán készülék, addig az YP-K3 a másik végletet képviseli: a mindössze 7 mm vastag, nagyjából a nano formáját utánzó lejátszó inkább a feltűnést keresi. A színes kijelzőn képeket is megtekinthetünk, ám érdekes módon a diktafont már kihagyták belőle (az FM rádió maradt). Ami viszont igazán érdekes, az a kezelőfelület: az irányításra ugyanis nem hagyományos gombok szolgálnak: az előlap az LG csokitelefonjához hasonló érintőgombos megoldást kapott.

LG

Az LG MP3 lejátszói közül a legérdekesebb az FM37 névre hallgató médialejátszó, amely már filmnézésre is használható. Különlegessége, hogy egy 2,4"-es, 320x240 pixeles érintőkijelzőt használ, így irányítására nem kell mindenféle gombokat nyomogatnunk. Szerencsére a cégnek sikerült a kezelőfelületet egész logikusan kialakítania, így használatával nem volt problémánk. Lejátszás közben például az amúgy az elem kímélése érdekében kikapcsoló kijelzőt megbökve az előbukkanó virtuális gombokkal navigálhatunk a zenében.

A készülék tudásszintje kifejezetten magas, a már említett videolejátszáson kívül képeket is megjelenít, van benne FM rádió és diktafon is. Érdekességképpen még meg kell említenünk a szövegfájlok megjelenítését (bevásárló és teendő-listákhoz ideális), valamint a beépített játékokat is.

CREATIVE

A Creative, mint az Apple nagy vetélytársa, minden kategóriában kínál valamilyen lejátszót. Az újabb modellek közül a Zen V és V plus, illetve a Zen Stone lehet érdekes. Mindhárom lejátszó a legapróbb kategóriába tartozik, a Stone kifejezetten az új iPod Shuffle versenytársának készült (mérete 54x35x13 mm, súlya pedig 19 gramm). Ennek megfelelően nem más, mint egy 1 GB-nyi memória, amelyről egymás után, vagy véletlenszerű sorrendben játszhatjuk le a feltöltött számokat – kijelző hiányában mást nem nagyon tehetünk.

A Zen V és V plus kívülről gyakorlatilag megkülönböztethetetlenek – az egyetlen különbséget az utóbbiba épített FM rádió jelenti. Az aprócska (67x43x15 mm-es és 44 grammos), gömbölyded lejátszó már rendelkezik színes OLED kijelzővel is, amelyen akár fotókat is megjeleníthetünk – persze az alacsony felbontás miatt túl jó minőségre ne számítsunk. Az extrák között diktafont és vonalszintű bemenetet is találunk, amellyel kifejezetten jó minőségben rögzíthetünk külső hangforrások műsorát. Érdekes extra a beépített PIM (Personal Information Manager) funkció: ezzel magunkkal vihetünk például névjegyzékünket, határidőnket stb.

COWON IAUDIO

Nem tartozik az olcsó, ismeretlen márkák közé a COWON által jegyzett iAudio sem, amely elsősorban a különleges lejátszókra koncentrál. Ilyen például a D2, amely már nem is a zene, hanem a médialejátszók kategóriájába tartozik, hiszen a zene mellett képeket és filmeket is lejátszhatunk vele. Kezelése az LG FM37-hez hasonlóan érintőkijelző segítségével történik, menüje és kezelhetősége pedig példamutatóan jól sikerült. Ráadásul a filmek megtekintésére nemcsak a 2,5"-es, QVGA felbontású monitor használható: a D2 ugyanis tévékimenettel is rendelkezik, tehát nyugodtan projektorra vagy televízióra köthetjük, és már indulhat is a házimozi! Mivel memóriája (2/4 GB) SD-kártyákkal tovább is bővíthető, nemcsak rövid klippeket, hanem rendes filmeket is feltölthetünk rá.

Csúcsmodelltől elvárhatóan FM rádióval, diktafonnal és vonalszintű bemenettel is rendelkezik, ráadásul elképesztő lejátszási idővel bír: több mint 50 órán keresztül használhatjuk zenelejátszóként.

Mindezen képességért természetesen viszonylag mélyen a zsebünkbe kell nyúlni – ha olcsóbb készüléket keresünk, az érdekes kialakítású (leginkább egy apró mobiltelefonra hasonlító) iAudio F2-t vagy a még kisebb U3-at nézzük meg. Mindkettő mikrofonnal, vonalszintű bemenettel és FM rádióval is rendelkezik. Bár az F2 mindenképpen feltűnőbb jelenség, kezelhetőségből nem vizsgázott igazán jól – az U3 hagyományos joystickes megoldásával sokkal logikusabb alternatívát nyújt.

MPIO

Az MPIO a COWON mellett a másik nagy távol-keleti gyártó, amelynek széles termékpalettáján számtalan érdekes és izgalmas lejátszót találunk. Alighanem az iPod nano ihlette például az FY800-at, amely azonban több extra funkcióval is rendelkezik (igaz, ezért cserébe le kell mondanunk a színes kijelzőről).

Az elegáns, fényes fekete és ezüst külső alatt egy diktafonként és FM rádióként is használható, memóriáját pedig SD kártyákkal bővíthetjük.

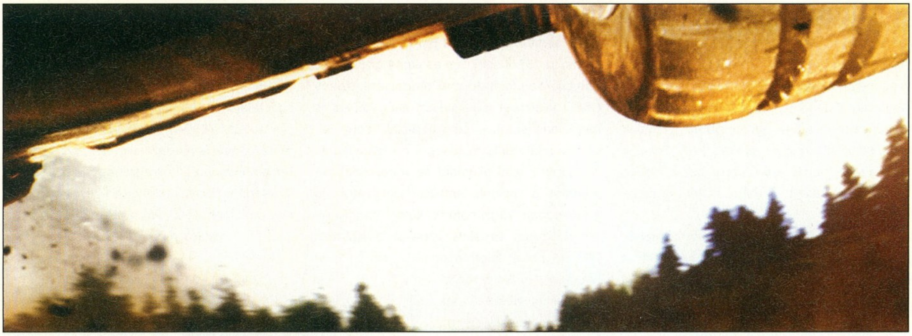
A különleges, ipari designt kedvelőknek érdemes megnézni az FL500-as modellt, amelynek ék-formáját mindenféle fém csavarok és tekerők díszítik, a hátoldalán pedig egy csiptető lapul, amellyel ruhánkhoz rögzíthetjük. Sajnos a design miatt kezelhetősége nem olyan jó, mint például az FY800-nak, de némi megszokás után már könnyen boldogulhatunk vele. Az FM rádió és a diktafon ebből a készülékből sem hiányzik.

Végül, de nem utolsó sorban a kicsit az FY800-ra hasonlító MG100-as lejátszó a cég multimédiás palettáját képviseli: az 1,5 hüvelykes színes TFT kijelzőn fényképeket és kisfilmeket is megnézhetünk (mérete miatt persze itt inkább klipekre gondoljunk). Diktafon és FM rádió mellett vonalszintű bemenettel is rendelkezik.

MOBIBLU

A MobiBLU termékei közül a legérdekesebb a BoxON névre hallgató apróság, amely alighanem az egyik legkisebb lejátszó a világon. Az 50x43x13 mm-es lejátszó előlapját szinte teljesen elfoglalja 1,7"-es OLED kijelzője. Szolgáltatási szintje méretét meghazudtolóan magas: rádióval, diktafonnal és vonalszintű bemenettel is rendelkezik, különlegessége pedig a VoIP-funkció: ezt bekapcsolva, és a lejátszót gépünkkel összekötve, a lejátszóra előtelepített Skype automatikusan elindul, és már beszélhetünk is.

Az apró méretért és a szép külsőért cserébe a kezelhetőséggel kell fizetnünk: a készülék ergonómiája elég gyenge, az aprócska gombokat eltalálni és lenyomni is nehéz.



COLIN McRae: DIRT

Teljesítményteszt

írta · Horváth Patrik

Régóta vártuk kedvenc rally pilótánk visszatérését, amely idén nyáron megtörtént, méghozzá nem is akárhogyan. Egy régen várt, ígéretes játék esetén persze rögtön adódik a kérdés, hogy mennyire izmos vas kell alá, ezúttal ennek jártunk utána.

A DIRT sokak szerint a Colin McRae Rally és a ToCA sorozat egybeolvasztása, ami nem áll messze az igazságtól – leaglábbis ami a versenymódokat illeti. Annak idején mindkét sorozat a kellemes arcade irányításról és barátságos gépigényéről volt híres – úgy látszik ez a hagyomány a sorozat legújabb tagjával megszakad. A realisztikus fizika teljes hiánya és a szokatlan irányítás mellett vélhetően a legtöbb problémát az irreálisan magas gépigény jelenti majd.

Azt hittük, hogy a múltkori csernobili kirándulásunk után a vad sivatagok és veszélyes szerpentinek határozott felüdülést jelentenek majd. Tévedni emberi dolog. Fel kell készülnünk, hogy a középkategóriás videokártyákkal bizony igencsak meg kell húznunk a nadrágszíjat, ha kormányt akarunk ragadni.

A játék minimális gépigényét olvasva valószínűleg többek ajkát hagyták el trágár megjegyzések, aminek – valljuk be - van is némi alapja. Az 1 GB memória mellett a mai RAM árak tudatában még hajlamos elmenni az ember. Még az SSE2 kiegészítést támogató processzor sem vészes, elvégre az Athlon 64 évek óta a piacon van. Ellenben a videokártyák terén (ahol már csakis SM3-mas vezérlővel indulhatunk a harcba) borzalmasan magasra tették a mércét a készítők. A minimálisként megjelölt VGA (mindenki kapaszkodjon bele valamibe) GeForce 6800 illetve Radeon X1300 (érdekes, hogy a fejlesztők szerint ez a két kártya partiban van egymással). Furcsa látni, hogy ami két éve biztos gamer kártya volt, az mára már arra elég csak, hogy egy játékot elindítson vele az ember. Hiába, a PC most sem hazudtolta meg önmagát. Nade félre az iróniával, lássuk mit ajánlanak a fejlesztők az optimális futáshoz. Gyakorlatilag mindenből a dupláját, azaz egy erősebb Athlon 64 X2 vagy Core 2 Duo processzort, 2 GB memóriát és GeForce 8800-as kártyát. Azért ehhez is kell egy bizonyos fajta önbizalom, hogy valaki ezt hivatalosan is le merje írni…

Első körben megpróbáltunk egy olyan kártyával indítani, amely vélhetőleg a legkelendőbb

lesz a nyár folyamán. Ez nem volt más, mint az nVidia legújabb DX10-es középkategóriása, a GeForce 8600GT. Nos egyik szemünk sírt, a másik nevetett. Ezúttal már gondoltunk a szélesvásznú monitorok tulajdonosaira is (hiszen egyre inkább terjednek az ilyen modellek), így 1440x900-ról indítottuk a vizsgálódást. Az Ultra minőségű részletességet a biztonság kedvéért visszavettük magasra, az elmosódást pedig kikapcsoltuk (elég zavaró és fps zabáló effekt). A menü nagyon szépen és folyékonyan ment, így nagy örömmel vetettük bele magunkat a karrier módba, ahol a második szekcióval megkezdtük rallys szereplésünket. Pontosabban csak megkezdtük volna, ugyanis már az első pályán világossá vált, hogy ilyen beállítások mellett gyakorlatilag csak a legkönnyebb szinten van esélyünk a folyamatos 20-25 fps-es sebesség miatt. Nem volt más választásunk, visszaléptünk a menübe és megvizsgáltuk a másik végletet, azaz mindent kikapcsoltunk és a leggyengébbre állítottunk. A helyzet drámai javulást hozott, az átlag fps értékek a 40-50-es tartományba kúsztak, ami már sokkal simább versenyzést tett lehetővé. A látvány sem volt utolsó, igaz a feleslegesen elvakító HDR effektet az istennek sem sikerült kikapcsolnunk, amely hosszabb távon számunkra zavaró volt. Fontos kiemelni, hogy a járgányok vezethetősége 40 fps felett az igazi, tehát hiába számít alapvetően jó eredménynek 30-35 fps egy kártyától, bizony sokkal keményebben meg kell majd küzdenünk az első helyért, mint ha 40-50 fps-sel játszanánk. A játékkal kapcsolatban mindenképp érdemes a fenti megállapítást fejben tartani. Összességében elmondható tehát, hogy egy 8600GT-vel vagy hasonló kaliberű kártyával a 19"-os monitorokat ki tudjuk szolgálni, de ehhez be kell érnünk alacsony vagy közepes részletességgel. Ha a felbontásban hajlandók vagyunk megalkudni, akkor 1024x768-ban már talán érdemes lehet megpróbálni a magas részletességet. Sajnos az élsimítást teljes egészében el kell, hogy felejtsük.

A folytatásban VGA-t cseréltünk, következett a GeForce 7300GT GDDR3-mas változata. A

helyzet tovább romlott (igaz erre is számítottunk), gyakorlatilag 1024x768 volt a legmagasabb felbontás, ahol még játszható értékeket kaptunk (30-40 fps) alacsony minőségi beállítások mellett. Elmondható, hogy ez a kártya inkább a 800x600-at szereti, azt is legfeljebb közepes részletességgel. Véleményünket továbbra is a 35-40 fps-es határhoz kötjük, ezalatt gyakorlatilag értelmetlen a programmal foglalkozni. Jól látható, hogy a GeForce 6800 valamivel a 7300GT alatt van, így a minimálisként megjelölt konfigurációban sajnos nem véletlenül szerepel. A vicc kedvéért kipróbáltuk a játékot egy integrált GeForce 6100-on is, ám a menün túl nem jutottunk, nagyjából pár fps-el „szakító” diavetítés volt a jutalmunk a legminimalistább beállításokkal is.

Utolsó körben következett az ajánlottként feltűntetett GeForce 8800GTS, abból is a pénztárcakímélőbb 320 megás változat. Nem voltunk restek mindent a maximumra tenni, a négyszeres élsimítással pedig feltettük az i-re a pontot. Nos a játék játszhatatlanul lassú volt, amin teljesen ledöbbentünk, igaz többen is driver hibára gyanakodtak. A részletességet visszavéve magasra a jutalmunk 30-35 fps volt 1440x900-ban és 1280x1024-ben egyaránt, ami rendesen alulmúlta a várakozásainkat. Az élsimítást kikapcsolva jelentősen javult a helyzet, a program teljesen használhatóvá vált, gyakorlatilag pályától függetlenül megvolt mindenhol az átlag 50 fps, ami remek vezethetőséget biztosított. Amennyiben az élsimításról nem vagyunk hajlandók lemondani, úgy kénytelenek leszünk beérni közepes vagy még alacsonyabb részletességgel is (ez pályafüggő). Nagyobb felbontáshoz kétség kívül elkelhet már egy GeForce 8800GTX is, ami ha nem is vérlázító, de mindenképpen megdöbbentő tény.

Sajnos be kellett látnunk, hogy a középkategóriásnak vélt videokártyák lassan nem sok mindenre elegendőek, ha ragaszkodunk a natív felbontásokhoz (1280x1024 és 1440x900). Ez már a S.T.A.L.K.E.R.-nél bizonyítást nyert, ahol csak az X1950XT-nek és a 8800GTS-nek sikerült játszható értékeket kipumpálnia magából ezekben a felbontásokban. Nem akarunk vészjóslók lenni, de lassan komolyan el kell gondolkodniuk a játékkészítőknek és a vásárlóknak egyaránt, hogy meddig lehet ezt a pazarlást, ezt a nagyvonalú optimalizálatlanságot folytatni. Régebben a középkategória jelentett az igazi költséghatékony játékgépek alapját, ez manapság (köszönhetően a TFT monitorok rohamos terjedésének) éppenhogy csak elég a natív felbontáshoz való belépőhöz. Feltehetnénk magunkban a kérdést, hogy miért nem tudják ugyanazt a sebességet biztosítani PC-n, mint konzolon, amikor mindkét platformra ugyanannyi ideig készülnek a játékok. Visszatérve vizsgálatunk tárgyához, nagyon könnyen előfordulhat, hogy az igen magas GPU teljesítményigénye miatt a DIRT legfeljebb egy benchmark programként fog bevonulni a játéktörténelembe, vélhetően a nyár vége felé már feledésbe merül és az emberek valami egészen másra fognak szomjazni, amely mind grafikában, mind irányításban, mind versenyszellemben nagyobbat fog szólni. Várunk szeretettel NFS Pro Street...

tesztrendszer

Asus P5B, Intel Core 2 Duo E6300, 2x1 GB DDR2-800 Kingmax RAM, Samsung 160 GB HDD, Windows XP HUN SP2

A tesztgépet a Bird Computer biztosította. www.birdpc.hu.

Mobil Játékok

irta · LtB

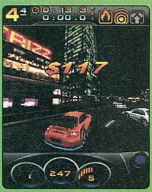
Jó fociprogramot a komolyabb platformokra sem egyszerű készíteni, az EA viszont megpróbálkozott azzal, hogy a mobiltelefonokra is átültesse ezt a műfajt, tesztünkből kiderül milyen sikerrel. Aki a foci helyett jobban kedveli a bowlingot, az kipróbálhatja a Sims Bowlingot. A Sims sorozathoz hasonlóan a Need for Speed-et szintén nem kell senkinek sem bemutatnunk, ezúttal a Carbon mobilos változatát teszteltük, ami igencsak ígéretes darab.

Need for Speed: Carbon

Fejlesztő: EA Értékelés: 8/10

Ahogy a mobilt egyre inkább elfogadjuk, mint játékplatformot, lassacskán itt is feltűnedeznek a híres sorozatok részei. Nincs ez másként a Need for Speed esetében sem, melynél a Carbon már nem is az első telefonos próbálkozás.

Az alapszituáció egyszerű, magunkhoz ölelünk egy szimpatikus autót a három elérhető közül, majd felpörgetjük a motort és már indulunk is. A versenyekkel természetesen pénzt keresünk, amit aztán a járműveink tuningolására fordíthatunk. Ez a rész némileg egyszerűbb, mint a játék nagyobb platformokon

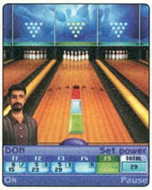


megjelent testvéreinél, mindössze négy tulajdonság fejlesztésére fordíthatjuk anyagi javainkat. A külső befolyásoló változtatások pedig meg is jelennek az autón. A karrier módot egy kevéske történet fogja össze, épp elég ahhoz, hogy alapot biztosítson a száguldozáshoz. Az átlagos ellenfelekkel zajló alapversenyek az éjszakai városban játszódnak, míg a különböző főnökökkel egy kanyonban vívhatunk párviadalt.

A grafika mellett nem lehet elmenni szó nélkül, a járművek mobilos viszonylatban meghökkentően részletesen lettek kidolgozva, valamint az éjszakai város is igen jól fest. Az autó irányításába hamar bele lehet jönni, de nem árt a civilekkel nagyon vigyázni, beléjük ütközni olyan, mint egy betonfallal találkozni. A karrier mód egy kissé rövidre sikeredett, ám a jó játszhatóság és a többjátékos lehetőség némileg feledtetni tudja ezt.

The Sims Bowling

Fejlesztő: EA Értékelés: 7/10



A bowling egyértelműen a játékfejlesztők legnépszerűbb témái közé tartozik, ha a telefonokról van szó. Köszönhető ez annak, hogy igen jól átültethető a játékmenete, felosztható rövidebb menetekre és az irányítás sem igényel pókszabású berendezkedést a játékostól. Szinte minden nagyobb cég elkészítette a maga bowling-variánsát, éppen ezért nehéz is valami újat, egyedit alkotni.

A Sims széria hihetetlen sikerét kár lenne nem meglovagolni, hiszen mennyivel vonzóbbá tehető egy bowling játék, ha kedvenc simjeinkkel vethetjük bele magunkat. Az első dolgunk rögtön hősünk kinézetének kialakítása, aztán már a pályán is találjuk magunkat. Az irányítás végtelenül egyszerű, megfelelően időzített gombnyomásokkal állíthatjuk be a gurítás erősségét, irányát és csavarását. A Sim igényeit a játék nagyobb testvéréhez hasonlóan figyelembe kell vennünk, nevezetesen népszerű játékos szeretne lenni, ennek elérése érdekében pedig nem elég nyerni, igyekezni kell látványosan tenni azt. A célunk elérése során elért eredményeinkről igen részletes statisztikát vezet a program, valamint az emlékezetes teljesítményeinkről készült visszajátszást is elmenthetjük.

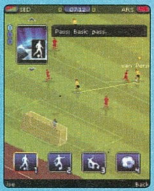
A kinézetre sok panasz nem lehet, a grafika remekül hozza a Sims hangulatát. A háromféle játékmód és a trófeák megszerzése, - megfejelve a többjátékos móddal - nehezen megunhatóvá teszi a játékot, - bár ezek a jellemzők igazak a bowling programok jelentős hányadára.

UEFA Champions League 2007

Fejlesztő: EA Sports Értékelés: 8/10

A focijátékok telefonon talán a legnehezebben megvalósítható elképzelések közé tartoznak. Nem könnyű hitelesen visszaadni a sportág gyorsaságát és dinamizmusát, nem is beszélve arról, hogy mindezt még hatékonyan irányítani is kell.

A futballt egy kártyajátékkal házasítani vitán felül elég merész ötletnek tűnik, ám egy kicsit jobban megismerkedve a részletekkel, talán érthetőbb a működése. A játéktérre kerülve azt vesszük észre, hogy a meccs a mi beavatkozásunk nélkül is zajlik, a képernyő alsó részén pedig látható a négy kártya kategória, ezek sorrendben: a passz, a lövés, a védekezés és a „mágia". Minden kategóriába több cselekvést jelentő kártya van, például többféle passz (normál, hosszú, kereszt, stb) vagy lövés (az egyszerű célzott lövéstől az ollózásig). A „mágiák" használata némileg eltér, itt többek között olyan kártya található, melyet felhasználva elérhetjük, hogy az ellenfél biztosan elhibázza a következő lövését. A lapok teljes garmadája csak a Quick game opciót választva áll rendelkezésre. Ha a bajnokság



megnyerésére vágyunk, akkor nekünk kell beszereznünk és összeállítanunk a paklinkat.

Természetesen az igazi felállásában megtalálható minden résztvevő csapat, bár a kicsit apróra sikeredett játékosok miatt a mezek felismerése legalábbis nehézkes. Igencsak becsülendő az újító szándék a játékmenetben, a kártyák jelentette taktikai jelleg igen pozitívan befolyásolja a játékélményt, - de ugyanakkor egy kicsit lassabbá is teszi.

Fizess elő, FÉL ÉVRE ÉS VÁLASSZ EGY 5000 FT ÉRTÉKŰ EA JÁTÉKOT!

Az előfizetés ára: 9966 FT

MIT KELL TENNED:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2006 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

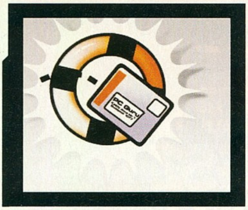
A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

Az akció új előfizetőkre vonatkozik.

ONLINE ELŐFIZETÉS: PCGURU.HU/ELOFIZETES

új játékok!

pcgea_0708



Harduer mentőöu

írta · Cray

LAPTOP FILMVÁGÁSHOZ

Helló!

Rászántam magam egy laptop vásárlására, de nem igazán tudok választani, nem tudom, hogy melyiket lenne érdemes megvenni. Max. 250 ezrem lenne rá, legfőképp filmvágáshoz használnám, milyen proci meg videokártya kéne a gépbe, hogy rendesen tudjam használni? Melyik márkák megbízhatóak? Vagy a helyemben konkrétan melyik típust választanád? Előre is köszi! szj

Kedves szj!

A téma szívemnek kedves, lévén magam is notebook user vagyok, következzenek tehát jó tanácsaim. Az általad említett feladatra nem is annyira erős VGA, mint inkább izmos CPU és sok-sok RAM szükséges. Ennek megfelelően bruttó 250 000-ből már egészen használható gépet lehet szerezni. Nem írtad, hogy a képátlóra vonatkozólag mik az elképzeléseid, valamint azt sem, hogy XP vagy Vista a környezet. Én ilyen erőforrás-igényes munkára mindenképp XP-t ajánlok, annak szerényebb gépzabáló tulajdonságai miatt.

Igazi prémium márka sajnos a negyed millióba nem fog beleférni, ellenben a középkategóriában már bátran szétnézhetsz. Mindenképp legyen a gépben minimum 1GB RAM, lehetőleg egy modulban, hogy később könnyedén 2GB-ra tudd bővíteni. Ezen kívül fontos a minél nagyobb HDD, 120GB alatt nem érdemes bevásárolni, lévén a videovágás zabálja a helyet. Természetesen a kétmagos proci alapkövetelmény, hiszen ettől a komponenstől is fokozott teljesítményt vársz, tehát minimum elkél egy DualCore/Turion64. Ennél konkrétabb ajánlást azért nem akarok tenni, mert egyrészt ebben a kategóriában nagyon nagy a választék, másrészt lehet, hogy az általam favorizált modell épp nem lesz sehol kapható (személyes kedvenceim az MSI és a Dell).

NET MEGOSZTÁS

Üdv!

Megint a segítségedre szorulok, de most komolyabb gondom van...

Itthonra vettünk még1 számítógépet, és a meglévő T-Online-os ADSL internetemet szeretném megosztani e 2 gép között, csak lövésem sincs az egészről, hogyan kell nekiállni!!! Milyen technikai feltételeknek kell megfelelnem, milyen szoftverek kellenek hozzá? A két gép más-más szobában található, de a távolság nem nagy, olyan 5 méter... Másik kérdésem, az én gépemen mennyivel lenne lassabb a netelérés így? (jelenleg 8mbit/sec netem van) Előre is köszönöm a válaszokat, további jó munkát kíván egy hűséges olvasótok: Balu

Kedves Balu!

Mindenképpen javaslom egy útválasztó, vagy másnéven router beszerzését. Ő lesz az a kis doboz, amibe bekötheted a modemből kijövő internetet, a gépeket pedig becsatlakoztatva a routerbe, az internet megosztottá válik (kicsit kell benne állítgatni, de erre később kitérek). Ezek ára ma már abszolút baráti, 5-6000 HUF környékén már barátságos modellek kaphatók, amik egyszerű netmegosztásra tökéletesen megfelelőek. Ha megvan a router, kell még a hálózat gépeinek számával megegyező számú úgynevezett patch UTP kábel. Ezek hosszának méretezésekor nem árt előre elgondolni, hogy hová teszed a routert, hol helyezkedik el a modem, és hol lesznek a gépek (ez ugye egyértelmű). Ha megvan minden, akkor a modemet a hozzáadott kábellel kösd be a router WAN feliratú aljzatába, majd a gépeket sorban a patch kábelekkel a számozott lukakba. Ezután adj áramot a modemnek meg a routernek is, és kapcsold be a gépeket. Lapozd fel a router doksiját, ahol valahol az elején fogsz találni egy IP-címet (formátuma xxx.xxx.xxx.xxx, jellemzően 192.168.0.1). Ezt a karaktersort beírva egy böngészőbe, eléred a router admin felületét (lehet, hogy kódot kér, semmi pánik, a doksiban ez is benne kell, hogy legyen). Mivel DSL-alapú interneted van, ezért a WAN beállításoknál engedélyezd a PPPoE protokoll használatát, majd add meg a szolgáltatótól kapott felhasználónevet és jelszót. Elvileg ezután a gépek mindegyike eléri az internetet. Ha van a routerben firewall, azt kapcsold be. Sokat nem ér, legyen mellette rendes operációs rendszer alól futó szoftveres firewall is, de mégiscsak része a routernek, kvázi ingyen volt, hát használjuk. Hogy mennyire lesz lassú, az attól függ, ki mit csinál épp a hálózaton. Ha a hugi 30 szálas letöltést végez, akkor kicsit komótosabb lesz mindenkinek, ha csak szörfölget a család, akkor gyakorlatilag nem is lehet észrevenni, hogy többen is használjátok.

Még ami fontos: sok netszolgáltató nem nézi jó szemmel a net otthoni többfelé osztását, ezért a művelet előtt mindenképp olvasd el a velük kötött szerződés idevágó fejezeteit. (Fentiek mellett ajánlom figyelmedbe előző számunkban megjelent Otthoni hálózat c. cikkünket. – Joc)

FEJLESZTÉS?

Tisztelt PC Guru!

Szeretném a gépemet fejleszteni. A konfigom a következő: Windows XP, Intel Pentium 4, CPU: AMD Athlon 64 2,01 Ghz 3000, Alaplap: Asus K8N, 1 GB memória, Videokártya: ATI Radeon 9800 PRO (128 mb), Winchester: Samsung HD 160JJ (160 GB), Samsung DVD-ROM, Codegen 300W táp.

Kedves Olvasóim!

Ismét elszaporodtak az ilyen és ehhez hasonló jellegű levelek, ezért kénytelen vagyok (újra) beszúrni elrettentő példaként egyet. Erre, ha akarok, sem tudok érdemben válaszolni. Nem tudom mennyit szán a fejlesztésre a levélíró, mire használja a gépet, mennyire szeretne hosszútávra tervezni. Egyetlen értelmes tanácsot tudok adni: cseréljen tápot...

ÖSSZESZERELÉS

Hy PC Gurusok(k)!

Lenne 1 NAGY kérdésem: vettem új gépalkatrészeket és az lenne a kérdésem, milyen sorrendben rakjam össze őket (az alkatrészek: Abit AB9 PRO alaplap, DDR2 1024MB RAM (Kingmax) memcsi, Pionner DVD-író, még nincs videokár-

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

tya meg proci, de összesen van rá 100K-m én vidinek egy inno3d GeForce 7900GS-re gondoltam vagy egy inno3d GeForce 7950GT-re. (...)
Előre is kösssssssz: Patrik_kill

Kedves Patrik_kill!
Rég volt már hasonló tartalmú levél, ezért örülök a kérdésnek. Hogyan építsünk gépet abból a kupacból, amit a boltból hazacuccoltunk?

Ideálisan érdemes az alaplappal kezdeni (most tekintsünk el a hiányzó alkatrészektől, majd elolvasod, ha megvan a teljes kollekció). Szórjunk ki mindent a dobozból, tegyük a tetejére a deszkát, és nyomorítsuk bele a RAM-okat. Ezután jöjjön a CPU, behelyezéskor ügyelve a helyes irányra. A CPU-ra nyomassunk egy kevés (fél borsószemnyi) FEHÉR szilikonzsírt, ujjacskánkkal (kényesebbek pl. fültisztító pálcikával) kenjük el szépen, hogy az egész fémkupakra jusson vékonyan (a szürke, ezüstös adalékot tartalmazó szilikont nem ajánlom, mert ha elméred a mennyiséget, és kifolyik egy kicsit, az zárlathoz vezethet, lévén az ezüst vezeti az áramot). Ezután fel kell applikálni a CPU coolert. Azért most, mert a házban lehet, hogy már nem lesz elég hely (termetesebb hűtő esetén főleg). A felszerelt alaplapot egyelőre tegyük félre és álljunk neki a háznak. Tervezd meg, hol lesz a DVD-író, és a megfelelő helyről told ki a műanyag takarólemezt, majd csavarozd be az egységet. Következzék az esetleges kiegészítő coolerek beszerelése, majd HDD(k) becsavarozása (HDD azért később, hogy ha esetleg lenne a winyókat hűtő ventillátor, akkor ne szívassuk magunkat feleslegesen). Következzék a tápegység becsavarozása, majd az alaplap hátsó csatlakozóit tartó/fedő fémlap (I/O shield) óvatos bepattintása. Ezután vizsgáljuk meg, hogy a ház alaplap-rögzítő furatai, és az alaplap furatai milyen fedésben vanak. Az alaplapi lyukak által lefedett furatokba helyezzünk távtartókat, és helyezzük rájuk finoman a készre szerelt alaplapot. Minden lehetséges lyukat használjunk ki (aki ezt félreérti, azt felnégyelem), és mocskosul figyeljünk, hogy csak ott legyen távtartó, ahol luk is van az alaplapon, ellenkező esetben az eredmény egy kevéssé látványos, ellenben igen drága tűzijáték lehet. Helyezzük be a kártyákat (hangkártya, VGA, akármi), előtte természetesen a szükséges helyekről távolítsuk el a takarólemezeket hátul. Végül kábelezzünk be mindent (adat- és tápkábelek, ventillátorok, a VGA tápkábeléről se feledkezzünk meg, ha van!). A keletkezett drótsalátát érdemes kábelkötegelőkkel (drót, vagy műanyag „egyszerhúzható") megrendszabályozni oly módon, hogy kábel még véletlenül se lógjon mozgó alkatrész útjába (ventillátor). Tegyük fel a ház takarólemezeit (de még ne csavarozzuk be, hátha valami nem klappol, akkor ne kelljen szétcsavarozni megint), és erős-biztos-óvatos kézzel ragadjuk meg a kreálmányt. Fordítsuk fejre, oldalra, mindenhogy, kicsit rázzuk meg, így ellenőrizve, hogy nem maradt-e benn kóbor csavar, csavarhúzó, sörnyitó... (Ha nagy böszme a procihűtő, akkor ezt a műveletet nagyon óvatosan.) Letesz, bekapcsol, ha működik, akkor oldallapok becsavaroz, örül.

FEJLESZTÉS

Üdv Guru Team!
Gépfejlesztés kapcsán lenne pár kérdésem. A mostani konfigom: WXP prof, Asus K8N, ATI X1600 256 AGP, 2x 512 Kingston 400mhz, AMD 2800 Athlon 64, 2 db Maxtor (80+160 gb) vinyó.

1. kérdésem: Szeretnék dx10-re váltani. Véleményed szerint Abit KN9 ultra, GF 8600 GT 256 PCIexp, AMD X2 4200 A64, 2x1024 dual ch A-Data Ram, 2x vmilyen samsung vinyó elegendő lesz-e ahhoz, hogy már csak a Vista javításaira kelljen várni + a megfelelő driverekre?
2. kérdés az, hogy az új konfighoz milyen tápot érdemes szereznem, vmint a 4200-as procihoz gyárilag adott hűtő venti elég-e, vagy vegyek egy Zalman AM2 coolert?
3. A GF 8600GT jó választás, vagy még ez is kiforratlan DX10-hez? Esetleg, ha van megbízhatóbb, te mit ajánlanál? (8800-asra nincs zsé)
4. Vistából melyik változat lenne jó, ha otthoni, internetes, kicsi multimédiás „fűszerrel keverve" szeretném használni? (Nem szeretnék a legdrágábbra költeni)
5. Azt hallottam, hogy a TFT és az LCD monitorok képfrissítése fix, nem állítható, emiatt kb. 70 Hz-en üzemelnek. Ez igaz? Mert nekem nem lenne jó 85 hz alatti dobozt bámulni. Most amúgy LG F720b Flatronom van és meg vok elégedve vele. Szerinted kell ennél jobb, megérné ehelyett vennem egy tészta vékonyságú 19"-os agymosót? Ha igen, melyik a megbízhatóbb márka?
Huh, ez a vége hosszúra sikeredett.... na meg az egész :D. Ha válaszolsz fárasztó kérdéseimre előre is köszönöm :) További jó munkát!
A. Zoltán

Kedves Zoltán!
Kérdéseidre sorrendben válaszolnék.
1. A CPU és a 2GB RAM elegendő a Vista zökkenőmentes futtatásához is. Winyó minél gyorsabb, annál jobb (itt nem a méret a lényeg, ha Vistáról van szó), mert még 2GB mellett is eléggé sokat tekeri a lemezeket.
2. Tápból minimum 500W-os minőségi darab. Zalmant akkor vegyél, ha vészesen határon fűt a CPU (65 fok felett tartósan), egyébként

Nav N Go

Találd meg nálunk az utad!

Nav N Go Kft. egy dinamikusan fejlődő cég, amely a nemzetközi piacra fejleszt PS-navigációs szoftvert, különféle mobilalkalmazásokat és mobiljátékokat. lyamatosan bővítjük csapatunkat, ezért budapesti irodánkba a következő zíciókba keresünk szakembereket:

enior programozó
adat: az iGO My way GPS-navigációs szoftver és likációk fejlesztése, majd egy adott fő-modul esztésének vezetése.

nior programozó
adat: az iGO My way GPS-navigációs szoftver és likációk fejlesztése.

Account menedzser
Feladat: kapcsolattartás a Nav N Go Kft. meglévő hazai és külföldi ügyfeleivel, operatív szinten, valamint beszámolók, tervek, prezentációk készítése angol és kínai nyelven, és riportolás az ügyvezető felé.

UI programozó
Feladat: az iGO My way GPS-navigációs szoftver és applikációk User Interface-ének fejlesztése.

Technical writer
Feladat: szoftver termékeink dokumentációinak előállítása moduláris tartalomkezelő rendszerben angol, esetleg magyar nyelven.

Dokumentációs munkatárs
Feladat: az iGO My way quick guide kézikönyvének frissítése, aktualizálása, a változások átvezetése. Új nyelvek esetén a kézikönyv elkészítése. Anyagok gyűjtése.

Map Specialist / Térinformatikus
Feladat: a Nav N Go iGO My way szoftverének adatbázis konverziója és a kapcsolattartás a helyi és külföldi szállítókkal.

A meghirdetett pozíciókról bővebb információ a www.navngo.com/jobs oldalon található.
A magyar és angol nyelvű önéletrajzokat motivációs levél kíséretében az alábbi email címre kérjük beküldeni: jobs@navngo.com

navngo.com/jobs

iGO My way.

nem fontos, kivéve ha a zajártalom is lényeges.
3. Jelenleg a 8600GT jó választás, ha nem vagy kegyetlenül eleresztve anyagilag.
4. Home Premium való neked, ebben van pár multimédia szolgáltatás is. Feljebb már csak az Ultimate van.
5. Namost. A TFT-k „képfrissítése" nem összevethető a CRT-k klasszikus képfrissítésével, mert totálisan más elven működnek. A TFT „75Hz" az tökéletesen remegésmentes képet ad. Válts nyugodtan, ha megengedheted magadnak. Márkák közül én középkategóriában az LG és Samsung környékét javaslom, feljebb a Sony és az EIZO a kedvencem.

ÚJABB FEJLESZTÉS

Hello PC GURU!
Nagyon tetszenek a PCG teljes játékai, de a gépemen nem futnak el, ezért ideje fejleszteni a PC-met, de ehhez szükségem van segítségre. Most van egy MSI S478 i845GE FSB533 DDR AC97 alaplapom 2,4 Ghz-es procival és 256MB/266MHZ DDR RAM-mal, 1 Maxtor 40GB-os HDD 2optikai + 1 floppy meghajtó. A táp 300W P4 US.
1. Melyik kártya jobb a Galaxy 7600GS 256MB DDR2 Zalman AGP vagy az Asus N7600GS/HTD/256MB SILENT AGP-s változata hűtés hang teljesítmény alapján?
2. Az alaplapomon van AGP csatlakozó?
3. Ha berakok a gépembe még 1 Kingmax 1GB memóriát és 1 SAMSUNG 160GB ATA-133 winchestert is a 300W-os Codegen táp bírni fogja (és ha kiveszem a floppy és 1CD meghajtót)?
A választ előre is köszönöm. Szocsa

Kedves Szocsa!
Szintén sorrendben válaszolnék.
1. Szerintem ASUS.
2. Van.
3. A tápot elsőként cseréld szerintem, egy márkás 360W-os egység már bőven megteszi (Sirtec, Chieftec, FSP).

NEM INDULÓ JÁTÉK

Sziasztok!
Az az én nagy problémám, amelyben a segítségeteket kérem, hogy régen volt egy játékom a Wolfeinstein 3D. Tudom, hogy nagyon régi de egy ismerősöm megszerezte nekem és nálam nem indult el! Az ismerősömnél meg elindult! Nem értem miért!? A gépem: alaplap: 945PL Neo3 CPU intel Core2Duo2.13 Ghz,2x DDR2 és 1GB RAM
Válaszotokat előre is köszönöm! Eszter

Kedves Eszter!
Igazándiból ez szoftveres probléma, de leírom, amit tudok. Az általad említett játék őőősöreg DOS-os relikvia, esélyed sincs, hogy Windows környezetben életre leheld. Létezik egy alkalmazás, pontosan ilyen esetekre, a neve DosBox. Keress rá, és keresd meg a hozzávaló szakirodalmat is (angoltudás kelleni fog). Ő az utolsó esélyed...

SZAGGATÁS

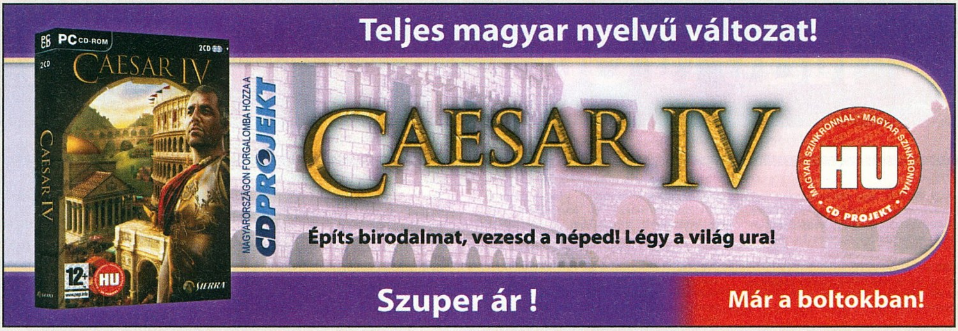
Üdvözletem!
Egy olyan problémával fordulok feléd, ami igencsak piszkálja az orromat. Az alábbi configomon, olyan játékok szaggatnak, lassulnak be, mint pl. a Virtua Tennis 3, ami a teszt szerint egy gyengébb gépen is simán fut! Igazából nem tudom elképzelni, melyik alkatrésszel lehet gond. Bár én a tápra gyanakszom, de remélem te biztosabb információt tudsz számomra nyújtani. Config: Intel Pentium 3, Ghz, 1024 GB RAM ddr2, Nvidia Geforce 7300 GS, Asus P5PL2-es alaplap, Codegen 400W-os táp. Köszönettel, Tomi. Ui.: Nagyon szeretem az újságot és ez az akció pont jókor jött, ugyanis most járt le az előfizetésem. :)

Kedves Tomi!
Nem ismerem az említett játékot, de annyit látok, hogy konfigod gyenge pontja a VGA. Bár „hétezres", de a 7300GS nem egy sebesség-bajnok. A gép többi részéhez mérve egy 7600GT tenné kiegyensúlyozottá a teljesítményt körülbelül. A tápnak pedig semmi köze nincs az ilyen értelemben vett teljesítményhez (jó, igaz: ha nincs táp, nincs semmilyen teljesítmény).

ÚJRAINDULGATÓ GÉP

Üdvözletem PC Guru!!!!!!
Lenne egy igen idegesítő problémám. Nem tudok már mit kitalálni, ezért fordulok Önökhöz. Tehát a problémám a következő: Finoman szólva a gépem behülyült. Magától újraindul, amikor csak kedve szottyan. Nincs időhöz kötve. Van, hogy kibír 2 órát, van amikor 20 perc után úgy gondolja, hogy ennyi elég volt. Ezt a levelet is harmadszorra sikerült csak megírnom :D. Hab a tortán az, hogy játék közben lefagy vagy kidob a Windowsba hibával. Már mindent kipróbáltam. Újraraktam az operációs rendszert is. Letöltöttem a legújabb drivereket is. Vírusellenőrzés végét is nagy nehezen kibírtam, de semmi. Végső megoldásként a gépemet kitakarítottam, hátha valami beporosodott. De sajnos semmi nem használ. Lehet, hogy valami már felmondta a szolgálatot? (AMD Athlon XP 1353 MHz 1500+, Epox-EP-8RDAE(I), 512 MB RAM (2db 256 MB), ATI Radeon 9200 Series, 240 GB HDD (80 GB+ 160 GB)). (...) Válaszukat előre is köszönöm! Üdvözlettel: Viktor

Kedves Viktor!
Mivel régi gépről van szó, ezért könnyen lehet, hogy valamely alkatrész kiadta a lelkét. Ezekhez a korosabb konfigokhoz annak idején még elég gagyi tápokat osztogattak, sejtésem szerint valami noname 300W-os szörnyedvény a felelős az említett problémákért. A gép cseréjével úgy is elkerülhetetlen lenne a táp nyugdíjazása is, ezért elsőként ennek vizsgálatát javaslom (egyszerűen ki kell próbálni egy kölcsönkért minőségi, 350-360W-os példánnyal, huzamosabb ideig). A fentebb említett memtest86+ lefuttatását is indokoltak érzem, amennyiben a tápcsere nem jelentett megoldást.



Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

LASSULÁS

Kedves PC Guru!

Tanácsot szeretnék kérni tőletek.

A problémám a következő lenne: a számítom mindig bekapcsolás után egy jó fél, talán 1 óra után belassul iszonyatosan.

Kérlek, ha tudtok, adjatok tanácsot.

A gépem konfigja a következő:

Pentium 4 Socket478 ATX alaplap, Intel Celereon 2.0GHz mPGA processzor, 256MB ATI Radeon x1300 pro VGA 32MB 3D monitorvezérlő, 40 GB AT winchester, 3,5" 1,44 MB floppy meghajtó, 256MB 266 MHz DDR memória, 512MB 400MHZ DDR Kingmax memória, midi torony ATX ház tápegység, AC97 hangkártya az alaplapon, 56k belső modem.

Szerintetek, mi lehet a probléma? Én úgy gondolom, a proci és a 768MB RAM memória és a 2.0GHz proci nem fér meg egymással. Szerintem az egyik gyorsabb mint a másik, nem dolgoznak össze az adatok továbbításakor.

Válaszotokat előre is köszönöm hű olvasótok GUN.

Kedves GUN!

Ott lehet a gond, hogy egy ilyen konfighoz nevetségesen kevés a 40 GB-os merevlemez. Nézd már meg és írd le, hogy mekkora a szabad hely a merevlemezeden és milyen (fix méretű vagy az igények szerint dinamikusan változó, esetleg korlátos) és mekkora lapozófájlt használsz. Feltételezem, XP alatt nyomulsz.

Tapasztalatom szerint egy 40 GB-os vinyó a feltelepített játékokkal meglepően hamar kezd betelni. Ezen persze nem azt értem, hogy már nincs szabad hely, hanem azt, hogy 6 GB alá csökken a szabad tárhely. A lassulások pedig innen törvényszerűek.

Régi, de nem mindenki által ismert tapasztalati szabály, hogy a Windows nem szereti, és egy dinamikusan alakuló lapozófájl mellett törvényszerűen lassulni kezd a gép, ha 10 % alá csökken a szabad terület, sőt akár le is fagyhat a rendszer emiatt.

A szabad tárterület két módon növelhető: új merevlemez hozzáadásával, és a meglévő régi kiszemetelésével.

A lapozófájlnál azért emelem ki, mert sokkal előnyösebb lehet egy fix méretű lapozófájl, ahol te állítod be a legkisebb és legnagyobb méretet ugyanakkorára. Ha a Windowsra bízod a lapozófájl méretét, akkor bármikor előfordulhat, hogy egy pillanat alatt elfogy a szabad terület és a lapozófájlt addig növeli, amíg a szabad kapacitás a kritikus érték alá süllyed.

Megoldások:

1. Átmeneti tüneti kezelés:

a.) takarítás

Kitakarítod a felesleges fájlokat, az uninstallált programok maradékait, a TEMP könyvtár (lásd a TEMP változót, ha kiadod a DOS promptról a SET parancsot) tartalmát, és az Internet Explorerrel kiüríttteted a „Temporary Internet Files" könyvtárat.

b.) defragmentálás

c.) lapozófájl beállítása pl. 512 MB-ra.

2. Oki kezelés:

Szerezz be egy új, lehetőleg nagyobb merevlemezt a régi mellé.

TELEPÍTÉSI GOND

Hello Gandalf!

Az a nagy problémám van, hogy a gépem mostanában nem szeret telepíteni.

Ezen azt értem, hogy nagytöbbségben nem tudja befejezni a telepítést.

Mind1, hogy eredeti vagy sem a forrás. Ilyen pl az Office2007 is vagy Nero 7 is, de játékoknál is csinálja. Játékoknál általában a .cab fájlokkal van baja, hogy nem tudja olvasni meg hasonlók.

Az Office pedig azt csinálja, hogy elindul a telepítés és valahol félidőnél nem talál egy-egy fájlt, ami pedig ott van a tempben.

A Windows nem túl régi 2-3 hetes, de előtte is csinálta már, de nem ilyen gyakran.

Viszont az érdekes, hogy a másik gépemről hálózaton keresztül tudom telepíteni, ami a saját vinyóról nem megy fel. Ha tudsz valami segítséget adni, az nagyon jó lenne, mert már nagyon idegesít, hogy szinte semmit nem tudok felrakni a gépre. Előre is köszi. Üdv Peti.

Kedves Peti!

Mivel a másik gépről felmegy, csak a sajátról nem, akkor a telepítő állományok direkt beolvasásával van a rendszernek gondja. Ha CD/DVD olvasóról vagy íróról telepítesz közvetlenül, akkor előfordulhat hasonló tünet, amikor az olvasófej koszos vagy valami más baja van az optikai egységnek. Ezen egy alapos pucolás vagy készülékcsere segít.

Kérdés az is, milyen állapotban vannak azok a lemezek, amelyek csak a második gépedről telepednek. Előfordul néha ugyanis, hogy nem mindegyik olvasó olvassa egyformán megbízhatóan, s ha vannak számára elérhetetlen szektorok a lemezen, akkor az általad leírtakhoz hasonló tünetekkel szórakoztatja a nagyérdeműt. Erre a megoldás: másik telepítő példány készítése, amit mindkét géped egyformán olvas. Ha nem direkt CD/DVD lemezről telepítesz, hanem valamilyen merevlemezre felmásolt telepítő csomagról (én ezt szoktam alkalmazni néhány szoftveremnél), akkor a merevlemez kijavítandó hibái okozhatják a tüneteket. Amúgy sem árt tehát egy alapos ScanDisk, egy takarítás, kiszemetelés, amivel helyet is csinálsz, némi Registry pucolás, ha van hozzá programod, és egy defragmentálás az összes partíción.

CSATLAKOZZ TE IS!

TÖBB MINT 34 000 PROGRAM ... 3200 TESZT ÉS ÉRTÉKELÉS ... 204 000 TAG ...

VÁLASZOLJ! ÉRTÉKELJ! TESZTELJ!

GYŰJTS PONTOKAT ÉS NYERJ!

DOWNLOAD.CHIP.EU/HU

DOWNLOAD. CHIP Minden, ami szoftver eu download.chip.eu

SZÓTÁR

Hy Zak!

1. Egy ötletemet szeretném leírni. Szerintem azoknak, akik most ismerkednek a játékokkal, azoknak bonyolult lehet a cikkek értelmezése. Javasolok egy „szótárt" amibe az esetleges szakkifejezéseket megmagyarázzátok.

2. A no. 6-os feladványra (endoplazmatikus retikulum) itt írom a megoldást (várom a nyereményt): **(itt most egy négyoldalas esszé következett, amitől engedelmetekkel megkímélnélek benneteket).**

Üdv: Ákos

Szerintem mi megpróbálunk közérthetően írni, amit még a kezdők is könnyedén értelmezhetnek. Ugyanakkor valóban előfordulhat, hogy valaki élete első számítógépes játékélményét a Gurun keresztül szerzi meg, és nem ért esetleg egy-két kifejezést. Ennek ellenére én nem gondolom, hogy a többiek számára teljesen magától érthető dolgokkal foglaljuk az újságban a helyet, viszont az ötlet a honlapon minden további nélkül megvalósítható. Aki úgy érzi, lenne létjogosultsága egy ilyen összefoglalónak, az véleményének a fórumban adjon hangot.

LEVROV KÉRDÉSEK

Szia lenni neked is Zak testvér.

Miután abba hagytam ezt a bohóckodást, el is kezdeném.

1: Miért megint két oldal a Levrov?

2: Miért van kis képregényecske a levrov hasábjain?

3: Birkás Peti elég cucc szerkesztő.

4: Ezt csak azért, hogy mert.

5: Levrov jó, a mellé extrának berakott PC Guru is.

Üdvözlettel:

Shangon

1. Mert nyár van, és a nagy melegben többet vagyok a vízparton, így nem jut annyi idő a válaszokra. Ööö.. Szia Sasa, az előbb csak vicceltem: szóval a hivatalos válasz, hogy most kiszórtuk a reklámokat, így két teljes oldal van a levrovra, cserébe azért, hogy a harmadik oldalt átadtuk Bate kedvenc képregény-rovatának.

2. Az előző válasz rejti erre is a megoldást.

3. Az (akármit is jelentsen ez).

4. Akkor itt megragadom az alkalmat, hogy beszélgessünk kicsit. Mivel továbbra is minden időmet elviszi a WoW, és egyre csak gyűlnek azok a játékok, amiket majd mindenképpen ki szeretnék próbálni, elgondolkoztam, vajon melyik lesz az a program, aminek sikerül kiszakítania a Warcraft világából. Egy Diablo 3-nak feltétlenül sikerülne, de annak még továbbra sincs híre-hamva. A legnagyobb esély a GTA negyedik részének lesz, de egyelőre még nincs hivatalos PC-s dátum hozzá, így

OLLA, OLVASÓK!

Mizujs, hogy vagytok? Kissé szeleburdi mostanság az időjárás, a 40 fokos kánikula váltakozik a jégesővel megtámogatott orkánszerű szeles viharral, mindezt napjában 2-3-szor váltogatva. Szóval „igazi" nyaralóidő van. Erről eszembe jutott, mitől is morcoskodtam a múltkor: szóval nyaralások. Bár a stáb tagjai meglehetősen szégyenlősen viseltettek az érdeklődésemre, azért pár dolog kiderült. Ricco barátunk Párizsban nyaralt, szóval róla lemaradtatok, Joc és Gaben pedig úgy tűnik, nem megy sehova (bár a táborba csak lenéznek majd). Grath is inkább csak a Guru Camp kedvéért mozdul ki, egyébiránt végig fogja dolgozni a nyarat. A Sasa nem árult el semmit, Chris viszont elmondta, hogy Közép- avagy Dél-Dalmácia felé veszik az útjukat, aki arrafelé jár, érdemes lesz figyelnie Chris adoniszi alakját a strandokon. Bate balatonozni fog, persze a táborban is tiszteletét teszi, aztán sejtetett valami őszi utazást, de konkrétumokat nem kötött az orromra. Nem maradt ki senki, ugye? Ja hogy én... nos én majd az olasz csizma szárának közepébe ruccanok le, nagyjából akkor, amikor ezt olvassátok. Most, hogy az elmaradásokat pótoltuk, nézzük a leveleket.

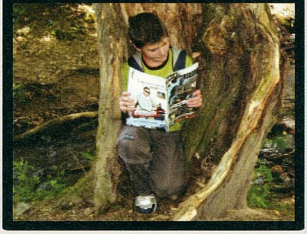
PAPARAZZI

Már jó pár hónapja meghirdettétek a paparazzi rovatot, oda szeretnék küldeni egy képet. Magyarországon, a Bükkben készült a Szalajka-patakánál.

Üdv: Csonka Bence

Érdekes rovat ez a paparazzi, találóbb lenne inkább bumerángnak hívni, mivel anno jól feldobtuk a témát (már nagyjából el is felejtettük), aztán ti időnként visszapörgetitek.

PAPARAZZI!



Képaláírás pályázat

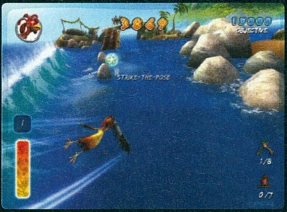
Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

„Zebramintás függönyt akartam, de Győzike az összeset megvette."
DorianDS

„Kérem ne kérjék a panaszkönyvet, már csak egy fogam maradt."
Kékesi Gábor

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.



jövő őszig szerintem semmi sem fenyegeti az új sámánom fejlődését. Jut eszembe, Süber kérdezte, mi lesz a GTA 4 gépigénye – hát egy PC-re még be sem jelentett játék kapcsán elég meredek ilyet kérdezni, lássuk be. Na folytassuk a levelet.
5. Frappáns dicséret, de azért kérlek, ne utáltassatok meg a szerkesztőséggel.

KÉPALÁÍRÁS

Sziasztok!
Lenne pár kérdésem:
1. A képaláírással lehet nyerni?
2. A levélben címet kell megadni vagy csak a poént?
Kérlek, válaszoljatok!
Ui.: Az új cuccok a DVD-n nagyon királyak.
Super Snake

A képaláírásokkal jó ideig lehetett nyerni, de aztán a különféle ajándéktárgyakból álló nyereményeket rendre lenyúlták a szállítmányozási alkalmazottak, így végül beszüntettük a postai dolgozók ilyetén szponzorálását. Ebből következik, hogy a levélben csak a poént kell elküldeni. Persze a díj így is hatalmas, hiszen a legjobb megfejtők bekerülhetnek a lapba, annak is a legklasszabb oldalpárjára.

BEPÖRGÉS

Üdv!
Nemrég(ma), mikor betettem a meghajtómba, jó játék reményében, a BroodWar CD-m, felpörgött, majd egy nagy pukkanás kíséretében SZÉJJELSZÁLLT!!!!!!!!! RIPITYÁRA TÖRT!!!!! MIT CSINÁLJAAAAAK????!!!!!! MIIIIIT??!!! A lejátszó még ma megy valami szervizbe az biztos, de most hogy jáccak? Hogyan csináljak valamit is a lejátszóm nélkül? És a legfontosabb: honnan szedjek másik Brood CD-t???!!!! Ennyi volna bánatom, üdvözlöm Korrnénit, mindenkit! A Guru legyen velem, veled, mindenkivel!
Hoozy

Hűha, kellemetlen az eset. A Brood War beszerzése igencsak problémás, nem nagyon lehet már kapni, esetleg a külföldi megrendelés képzelhető még el. Mit csinálj lejátszó nélkül? WoW-ozz, hiszen ahhoz nem kell meghajtó. Ha valami különös ok folytán nem lenne telepítve a WoW, akkor sincs gond, hiszen számtalan strand, tópart és uszoda vár arra, hogy az említett eset és a kánikula miatt felhevült testedet hűsítse.

KANE-KÍN

Csá Zak!
Volna egy kérésem. Az öcsémnek nemsokára itt van a születésnapja (július 9) és meg szeretném lepni egy Command & Conquer 3 - Kane Edition játékkal,és nem tudom, honnan szerezzem meg ezt a játékot viszonylag olcsón,de mégis eredeti CD-ben. De ha ti is tudtok egyet szerezni, azt is nagyon megköszönném. Légyszíves küldj e-mailt is, mert nem biztos, hogy meg tudom venni a következő PC Guru-t.
Válaszodat előre is köszönöm: Deniel

Volt a hónapban egy másik levélíró, ChysaR néven, aki meg pont arra panaszkodott, hogy vette egy Kane Edition-t, de valamiért nem akar menni a gépén, ugyanakkor eladni sincs szíve. Esetleg megbeszélhetnétek egymás között, hátha összejön a bolt. Szóval ChysaR, ha érdekel egy ilyen lehetőség, írj nekem és megtörténhet a nagy egymásra találás.

ANIME

Na hali nektek!
Több dolog miatt is zaklatnálak titeket, mint a többiek itt. (Nem kell humoros közbeszólás Zak! Légyszi mellőzd az ilyen és hasonlókat, ok?) **(bBah!)** Na, az egy. Szeretném, ha betennétek, talán a többi animenéző kockát, a Titeket olvasókat persze is érdekelni fogja. Lehet.

Szóval az igazi kérdésem, a második **(volt első is?)**: nem tudnátok egyszer egy visual novelt elemezni? Most nem úgy értem h a benne lévő hentai jeleneteket kell a 3D valósághű talajára helyezni, hanem hogy tudjátok! Mennyire kötött le, a képek minősége, zene, sztori. Na lécci. Komolyan, lehet, hogy már kérték mások! Légyszi ne legyen ebből pusztába kiáltott szó!!! Ja meg lenne egy kis más is, nyugi nem sok. Nos... Birkás Peti. Sokan szeretünk, mert alapvetően jó kritikus vagy stb. stb. De ... Szóval: nagyon nem szeretem, ha lehordasz tök jó filmeket. Jó tudom, akinek nem nadrágja, az ne húzza magára, és ne szaladgáljon vele a Rakparton. Meg hogy mindenkinek más tetszik. De mi a jó édes fenének kellett közepest adni a Karib-tenger 3. filmjének?! Szerintem rohadt jó, csak a drága Orly és a Liza játssza jól magát! Alapvetően Johhny Depp a film egyetlen jó karaktere!!!!! Szóval, mivel ez a sokadik „bakid", légyszi, kicsit... tudod... ne nézd ilyen kemény szemmel a mozikat! Tudom, hogy a jó kritikus még a parfümben is a szarillatot keresi, de akkor is. Na ennyi lenne. Remélem túlélted, és továbbadtad (remélem) építő kritikámat, és a kérésemet. Kö́cc ennyi lett volna.

Viszla!

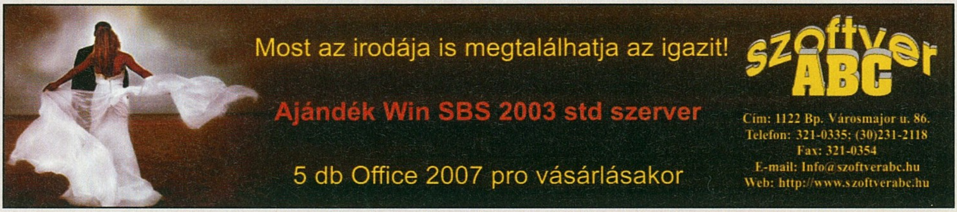
Aki a tükörben is magát látja....

Nem állítom, hogy végig tudtam követni. (Például most szerinted lehúzta vagy túl-értékelte a kalózokat? Én ugyan nem láttam, de mivel már az első részt is végigunatkoztam, így... na jó, maradjon csak meg Bate a szidott kritikusnak nálunk.) Mindenesetre legyél jóban vele, ha anime rovatot szeretnél, mivel ő az a szerkesztőségben, aki felkarolja az ilyen periféria-területeket (mint most legutóbb a képregény).

Drága hölgyek-urak, a következő hetekben a nyaralás jelenti majd nálam a főszerepet – remélem ti is hasonlóképpen tesztek majd – még a WoW-ot is hanyagolni fogom egy időre, ami azért lássuk be, nagy szó (ennél nagyobb szó már csak az lenne, ha mindez Chris szájából hangzana el, de azért ne legyünk telhetetlenek). Amennyiben gond nélkül átvészelem a nagyjából 2500 km-es utat, találkozunk négy hét múlva. A táborra jelentkezzetek időben, sajnálhatja, aki kimarad belőle (mint például én, ennek ellenére a szerkesztőség legnagyobb részével találkozni fog mindenki, aki elmegy). Sziasztok!

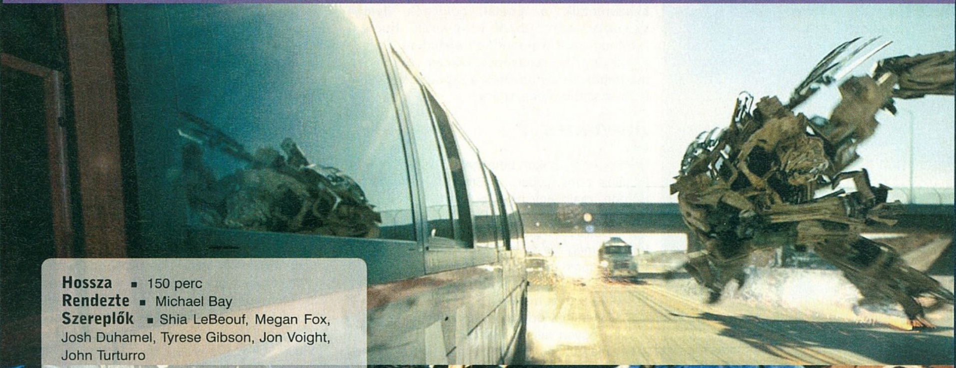
Zak

U.i.: Várom leveleiteket! (levrov@pcguru.hu)



TRANSFORMERS

írta · Birkás Péter



Hossza ▪ 150 perc
Rendezte ▪ Michael Bay
Szereplők ▪ Shia LeBeouf, Megan Fox, Josh Duhamel, Tyrese Gibson, Jon Voight, John Turturro

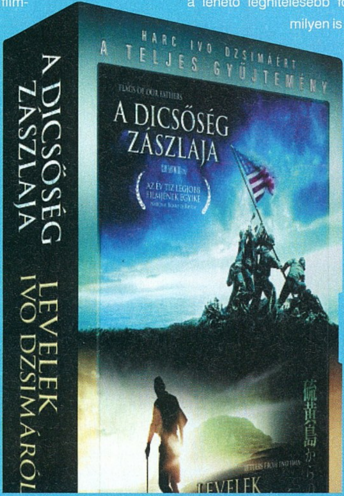
PC Guru Index: 05.05

Némi félsszel ültünk be a Transformers vetítésre, hiszen az idei évben rengeteg csalódás érte filmbarát lelkünket. Szerencsére a sors végül megkegyelmezett nekünk, ugyanis a jó két és fél órás film megtekintését követően úgy távoztunk a moziból, hogy ez volt a 2007-es év egyik legjobb mozija. Michael Bay nem nagyon lacafacázott, alig lépünk túl a főcímen és máris elindul az akció, láthatjuk, egyetlen hatalmas robot miként amortizál le egy egész amerikai hadosztályt. Túlesvén az első vizuális sokkon, lassan felpörög a történet, amely csak nagy vonalakban követi az eredeti Marvel-féle képregény vonalát. Főhősünk a lúzer szerepben tetszelgő Sam, akinek egyik felmenője anno kapcsolatba került az Alakváltókkal (egész pontosan Megatronnal) és öröksége a fiatal Witwickyt is a gigantikus robotok között dúló küzdelembe sodorja. Maga a történet ugyan elfér egyetlen A4-es lapon, de ezúttal nincs is ezzel semmi baj, egyrészt, mivel rengeteg humorral töltik fel az alapvetően sablonos sztorit, másrészt ügyesen alakítanak ki három különböző szálat, amit egymással párhuzamosan követhetünk, míg végül a fináléban összeérnek. S ha mindez nem lenne elég, még szót sem ejtettünk a lényegről: a robotokról! Amit az ILM művelt a digitális technikával, az valami egészen elképesztő. Amint meglátjuk őket mozgás közben, azonnal elfelejtjük a sirámokat, miszerint az óriás gépek nem hasonlítanak a rajzolt eredetikre (szerencsére Optimus és Jazz azonnal felismerhetőek, és ez is öröm a szemnek): a látványba egészen egyszerűen nem lehet belekötni. Ami itt a vásznon megelevenedik, arra mozgóképen még nem igen volt példa. Miközben a küzdelmeket nézzük, belesüppedünk a székekbe és bizony pislogni is elfelejtünk. Az Álcák és Autobotok kidolgozása félelmetesen részletes, mozgás közben lenyűgözők, és tökéletesen belepasszolnak a környezetbe. Egy pillanatig sem érezzük úgy, hogy mekkora hülyeség már, hogy nagy, beszélő, mindenféle járművé változó robotokat nézünk. Az egész abszurditása fel sem merül bennünk, annyira kerek filmet sikerült elénk varázsolni. Megmosolyogtató jelenetek vannak ugyan, de mindez abszolút direkt, mutatván, hogy maguk az alkotók nem vették száz százalékosan komolyan magukat: és ez csak jót tett ennek a mozinak. Bár a romantikus szál elsőre egyikünknek sem tetszett, valahogy még ez is belesimult a történetbe és a vetítésről távozva eszünkbe sem jutott, hogy kritizáljuk ezen apróságokat. Ami emlékezetes marad az az utolsó húsz perc, amihez hasonló tömény akciót már nagyon régen nem láttunk. Nincs egyetlen pillanatnyi szünet sem, a végső összecsapás az elmúlt évek egyik legjobb akciófilmjévé varázsolja a Transformerst, amire csak azt mondhatjuk: látni kell!

Összegzés: A Transformers az idei év egyik legjobban várt és a legnagyobb pozitív csalódást okozó filmje. Ne hagyjátok ki!

HARC IWO DZSIMÁÉRT

Valószínűleg senki nem fog ellenkezni, ha azt mondom, hogy a tavalyi év legjobb filmjei közül kettőt is Clint Eastwood rendezett, méghozzá ugyanazt a történetet két homlokegyenest eltérő szemszögből, mondhatni a „lövészárok" két különböző oldaláról. Eastwood a második világháború egyik legdurvább harci helyszínét, Ivo Dzsima szigetét vitte vászonra, egyrészt amerikai, másrészt japán szemszögből. Míg az egyik kvázi felkészülés és



csata (japán oldal), addig a másik a harc és annak folytatása (amerikai oldal), méghozzá a lehető leghitelesebb formában, bemutatva milyen is egy háború igazából, testközelben. Most ezt a két alkotást kaphatjuk meg egyetlen díszdobozban, meglehetősen kedvező áron, az alábbi magyar nyelven is elérhető extrákkal: egy bevezető Clinttől, beszélgetés az írókkal, a főszereplők bemutatják a va-lódi hősöket, a filmeposz szüle-tése, vizuális trükkök, korai filmfelvételek, előzetesek. Ezek mind A dicsőség zászlaja kiegészítői, a Levelek Ivo Dzsimáról már igen karcsú, hiszen ott csak egy így készült kapott helyet, ami sajnos önmagában édeskevés, talán éppen ezért éri meg közös pakkban megvenni ezt a két filmremeket. Aki tehát már látta, az azért, aki nem, az pedig éppen azért, valójában pedig csak egy igazán jó okunk van rá, hogy beszerezzük, az pedig nyilvánvaló: ez a két film ugyanis olyannyira zseniális, hogy mindenképpen megérdemli, hogy a gyűjteményünk darabjává tegyük.

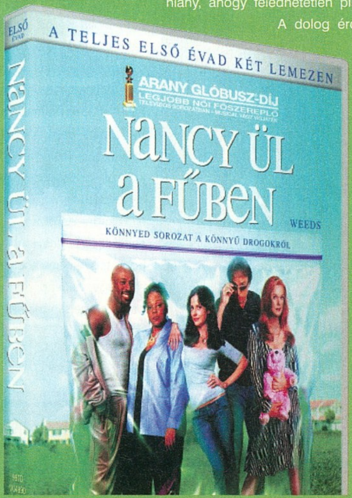
3 lemez
Rendező ▪ Clint Eastwood
Szereplők ▪ Ryan Philippe, Jesse Bradford, Adam Beach, Ken Watanabe, Shido Nakamura, Kazunari Ninomiya
Hang ▪ lemezenként változó
Kép ▪ lemezenként változó
Felirat ▪ lemezenként változó
DVD Start ▪ Július 24..

PC Guru Index:

05.05

NANCY ÜL A FÜBEN

Nincs megállj a sorozatoknak. Szerencsére a már futó szériák új részei is folyamatosan érkeznek (Az elnök emberei, Szívek Szállodája, Drót, Róma, Lost, Született Feleségek), és mellettük újabb és újabb remekek bukkannak fel a kínálatban. Ezek közül az egyik a Nancy ül a fűben (Weeds), amelyet eddig csak a HBO műsorán láthattunk, ám mostantól a polcunkra is behelyezhetjük. Már maga az alapfelvetés is szokatlan: az özveggyé váló Nancy az anyagi csőd elkerülése végett furcsa üzletbe kezd: felcsap marihuánadílernek. Bizony, és ez még csak a kezdet,



ezek után mindenki fantáziájára bízzuk, hogy milyen események jöhetnek. Annyit segítünk, hogy szókimondásban és botrányban nem lesz hiány, ahogy feledhetetlen pillanatokban sem. A dolog érdekessége, hogy az első évad mindössze két lemez, azon belül is 271 percnyi film, lévén Jóbarátok szintű sorozatról beszélünk, amiből egy-egy rész alig fél óra, s kis matekkal már láthatjuk is, hogy éppen tíz epizód található a lemezen. S mellettük extrák: természetesen. Úgymint hat audiokommentár, a sorozaton is túlmutató bakiparádé, képgaléria, egy kis videó a zöldövezetről és videoklipek. Összességében tehát egy jófajta kis pakkal van dolgunk, ami az átlag sorozatokhoz képest kevéske lemezszámának köszönhetően az átlag sorozatoknál jóval kedvezőbb áron is lát napvilágot. Ha tehát szórakozni vágyunk, a nyár legjobb ajánlata a Nancy, ami nem hiányozhat egyetlen sorozatjunkie polcáról sem.

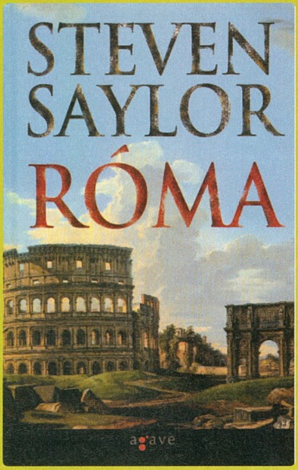
2 lemez
Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Brian Dannelly, Craig Zisk, Burr Steers, Lee Rose, Arlene Sanford, Tucker Gates, Robert Berlinger, Paul Feig, Lev L. Spiro
Hang ▪(DD 5.1), magyar, (1.78:1), cseh, lenzgel
Felirat ▪ magyar, angol, arab, bolgár, cseh, héber, izlandi, lengyel, török
DVD Start ▪ Július 10.

PC Guru Index:

05.05

írta · Birkás Péter

Róma

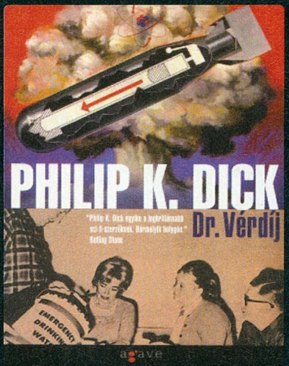


Aki a szerző és a cím hallatán a Gordianus sorozatra asszociál, az nem jár távol az igazságtól, azonban ezúttal nem a sokak által megszeretett ókori nyomozóról szóló regényt ajánlunk a figyelmetekbe. Bár az író ezúttal is Saylor, a helyszín pedig az általa már oly sokszor életre keltett ókori Róma, most egy egészen újfajta munkával állunk szemben: méghozzá egy családregénnyel, amely két dinasztia életét végigkövetve mutatja be nekünk a Római Birodalom történetét. A cselekmény egy része ezúttal is fikció, mégis a végletekig hiteles, hiszen Saylor történetét teljes egészében a történelemhez igazítja, ezzel egy újabb lebilincselő regényt nyújtva az olvasók számára, a tőle már megszokott nagyszerű leíró stílusban, izgalmas történettel, s a római élet minden velejárójával: háborúval, intrikával, szexszel, vallással, gyilkossággal, rabszolgákkal. Aki tehát szívesen merülne el ismét az ókor bukott civilizációjának világában, ne legyen rest, a Róma tökéletes választás.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

PHILIP K. DICK

Dr. Vérdíj

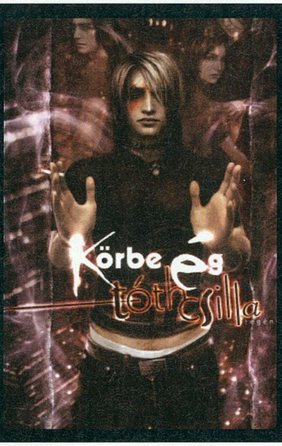


Ahogy azt már olvashattátok, készül a Fallout 3, amiből sajnos a jövő év szeptemberéig játszható verzió nem nagyon lesz. Aki addig nem igazán bírja poszt-apokaliptikus történet nélkül, de nincs kedve huszadszor is végigjátszani az első két részt, annak tökéletes választás lesz Dick legújabb magyarul is megjelent munkája, a Dr. Vérdíj, ami akár a Fallout széria bevezetője is lehetne. A történet a nyolcvanas évek Amerikájába repít minket, egy olyan napra, mikor kezdetét veszi az egész világot felégető atomháború. A bombázást követően a történet évekkel később folytatódik, mikor is szemtanúi lehetünk a porból újraéledő társadalom mindennapjainak. Dick világa legalább olyan hangulatos, mint a játék, tele pesszimizmussal, fura technológiával, mutáns állatokkal és emberekkel, no meg egy űrhajóssal, aki csak kering-kering körbe és az egyetlen kapcsolat a külvilággal. Atmoszféra ezerrel, nem csak Fallout kedvelőknek, hanem mindenkinek, aki egy kicsit is érdeklődik a Dick-féle kissé beteg, de mégis roppant érdekes világok iránt.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

TÓTH CSILLA

Körbe ég



A Delta Vision Kiadó nem csak hiánypótló munkákkal és a legjobb fantasy és egyéb kötetekkel kényezteti az olvasókat, de a Delta Műhely-sorozat keretén belül lehetőséget biztosít a hazai írók megmutatkozására is. Ezen széria egyik darabja Tóth Csilla Körbe ég című regénye, amely két barát történetét meséli el, akik váratlanul kapcsolatba lépnek egy túlvilági hatalommal. Ez a történet azonban nem egy cukormázzal fedett modern fantasy, annál jóval keserűbb és éppen ezért reálisabb is: megmutatja, milyen, ha az ember kezéből kicsúszik a kontroll, s lassacskán eltűnik minden reális kapaszkodó. Aki egy kicsit szeretne váltani, elszakadni az olykor egy kaptafára készülő scifiktől és fantasyktól, annak itt a lehetőség, hogy tegyen egy mélyebb és sötétebb utazást egy valósággal jócskán átitatott, de a maga nemében mégis misztikus világban.

Delta Vision
PC Guru Index:
05.05

DAVID HOLMES

Ocean's Thirteen

Két ajánlónk is egy-egy harmadik mozifolytatás zenéje ebben a hónapban, s az egyikük az Ocean's szériát trilógiává bővítő alkotás muzsikája. Sajnos Davis Holmes nem tud Hans Zimmer nyomdokaiba lépni, ami leginkább abban érhető tetten, hogy zenéje a film alatt tökéletesen megállja a helyét, azonban az otthoni lejátszóba helyezve már kevésbé ütős eredményt kapunk. A húsz szerzeményben ugyan benne van a film atmoszférája, azonban ez a hangfalakból közel sem olyan meggyőző, mint a vászon és George Clooney társaságában. Kicsit talán egysíkú, érződik, hogy gépzenével van dolgunk, sterilnek hat, tudjuk, hogy ez most itt egy adott jelenet konkrét aláfestése és éppen ezért nem képes magával ragadni az embert. Amennyiben csak a háttérbe szánjuk, nincs vele semmi gond, egy pókerpartit simán fel tud dobni, azonban a metrón zötyölődve nincs benne annyi spiritusz, hogy gondolatban egészen egy vegasi kaszinóig röpítsen.

PC Guru Index: **03.05**

Warner Music

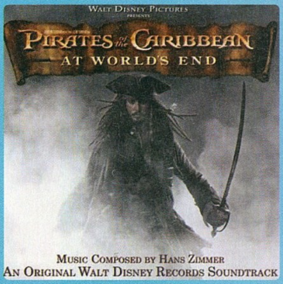
Hans Zimmer

PIRATES OF THE CARIBBE AT WORLD'S END

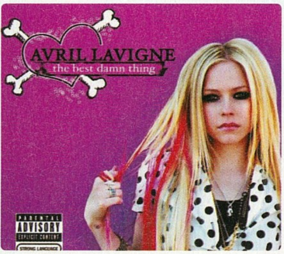
Warner Music

Bár a Karib Tenger kalózai harmadik epizódjától egyáltalán nem ájultunk el, a film mellé dukáló zenei album előtt meghajolunk, az ugyanis a szerzőhöz méltóan igen kellemesre sikeredett. Ismét egy olyan soundtrack, ami nem csak a mozi részeként, de önmagában is bőven megállja a helyét, hosszan, sokszor hallgatható darab. A fő téma minden bizonnyal mindenkinek ismerős már, így a lemezt a lejátszóba helyezve hamar otthonosan érezzük magunkat, és elmondhatjuk, hiába beszélünk a harmadik részről, a mesternek ezúttal is sikerült az előzőekhez mérten újat és ezáltal emlékezeteset alkotnia zenei téren. A korong lendületes darabok gyűjteménye, olykor egy-egy játékosabb számmal, felfedezhetjük bennük az egyes jeleneteket, a szereplőkre bukkanhatunk a számok dallamvilágában, és végig a jófajta kalózos hangulat uralkodik, amelyet hallgatva az ember legszívesebben tengerre szállna, hogy szembeszálljon akár százcsápú szörnyeteggel is.

PC Guru Index: **05.05**



Warner Music



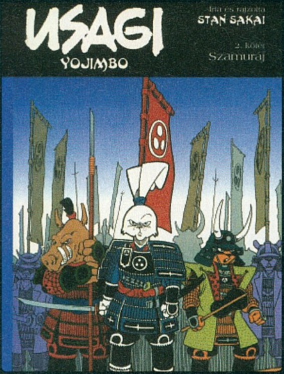
AVRIL LAVIGNE

THE BEST DAMN THING

Manapság a gumipunk korát éljük, nem elég, hogy tonnaszám alakulnak az egyes formációk külföldön, már hazánkban is felütötték a fejüket az első kezdemények. Annyira persze egyikünk sem botor, hogy belekóstolna egy ilyenbe, így inkább a kategória legjobbjait hallgatjuk, köztük is a fiatal – ámbár egyre több lemezes – Avril Lavigne-t, aki immáron sokadik alkalommal bizonyítja be, hogy igenis helye van kedvenc lemezeink között. Megszabadulva mindenféle sztereotípiáktól nyugodtan állathatjuk, hogy ez igenis szórakoztató és a maga nemében igényes zene, ami többszöri meghallgatást követően sem veszít az értékéből. Igen, helyenként kicsit nyálas, de mégis lendületes, van benne energia, képes feldobni az embert és mit is várhatnánk mást egy fiatal csajszitól. Szóval nincs itt gond egy szál se, aki eddig hallgatás nélkül idegenkedett volna a hölgyeménytől, nyugodtan tegyen egy próbát, és ne csodálkozzon, ha nem csalódás lesz a vége.

PC Guru Index: **04.05**

STAN SAKAI
USAGI YOJIMBO 2 SZAMURÁJ



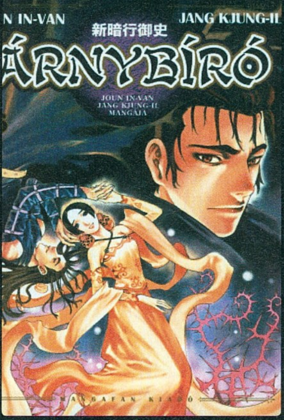
Bár Sasa a múlt havi PC Guru Live! Külvilág rovatában nem nyilatkozott túl elismerően az Usagi Yojimbo második kötetéről, én azonban még mindig állítom, hogy egy nagyon kellemes kis képregényről van szó, amit mindenkinek érdemes bepróbálnia. A helyszín ezúttal is a távoli, múltba vesző Kelet, ahol állatbőrbe bújt karakterek segítségével merülhetünk el a történetekben. Főhősünk Usagi, a Szamuráj nyúl, akinek ezúttal négy kalandját követhetjük végig a második kötetben. Aki az első részt beszerezte és tetszett neki, nem fog csalódni, ismét megszokott módon összefuthat ismerős szereplőkkel, a hangulat megmaradt, a történetvezetés a már megszokott módon folyik. Persze az sem veszít semmit, aki most veszi először a kezébe, és ne tántorítson el az elsőre kissé gyerekesnek tetsző grafika, az valójában egy komoly, de mégis humoros, mondanivalóval megtűzdelt világot rejt, amelyet élvezetes újból és újból átlapozgatni. Bár a képregény ismerős panelekből építkezik, mégis képes újat mutatni, a cselekmény egyedi ízt kap, egyrészt a sajátos grafikai atmoszféra és megjelenítés, másrészt az egyedülálló főhős miatt. Aki teheti, vágjon bele, nem fog csalódni.

VadVirágok Könyvműhely
PC Guru Index:
05.05

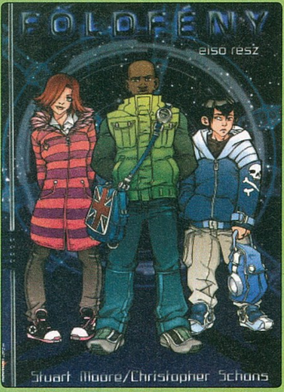
JOUAN IN-VAN/JANG KJUNG IL
ÁRNYBÍRÓ SOROZAT

Kicsit megkésve írunk róla, de mindenképpen érdemesnek látjuk, hogy szót ejtsünk a hazai Manga kiadványok legstabilabbikáról, az Árnybíró sorozatról, amely immáron a hatodik kötetenél tart, és úgy tűnik, igen komoly sikernek örvend az olvasók körében, mi legalábbis erre következtetünk abból, hogy már a kiadó raktárában is alig-alig található az első kötetekből. De miről is van szó tulajdonképpen? A történet a régmúltba vezet minket, az elbukott Dzsusim birodalomba, ahol az utolsó – az egykori császár megbízását teljesítő – harcos Árnybíró járja a vidéket, hogy igazságot szolgáltasson a helytartói önkényuralom ellenében. Bár a történet némileg sablonos, a felszabdalt cselekmény és a főhős kissé ellentmondásos alakja mindenképpen élvezetessé teszi az olvasmányt, amit csak tovább fokoz a grafika, amire szintén nem lehet egyetlen panaszos szavunk sem. Aki tehát nem riad vissza az autentikus olvasási módtól (jobbról balra, hátulról előre) és szereti a kissé misztikus, akciódús meséket, az szaladjon, el ne kapkodják előle!

MangaFan
PC Guru Index:
05.05



STUART MOORE/CHRISTOPHER SCHONS
FÖLDFÉNY



Az egyre szélesebb rétegekhez eljutó keleti képregények egy újabb szeletét mutatjuk most be nektek, méghozzá a Mangattack hatos fogatából az elsősorban a fiúk számára érdekes, az erőteljesen science-fiction vonalon mozgó Földfényt. Az első kötet egy jófajta felvezetésként funkcionál, alaphangulatát az első pár oldal adja, amely egy tragédiát tár a szemünk elé. A folytatás egy holdkolónia mindennapjaiba enged bepillantást három kamasz segítségével. Van itt egy csipetnyi romantika, némi rivalizálás és egy háttérben megbúvó titok, amely jó csattanó módjára csupán az utolsó oldalakon kap teret. Bár a grafika nem tartozik a kiemelkedően jó kategóriába, a maga nemében érdekes történet kiküszöböli ezt a csorbát, mi kifejezetten örültünk neki, hogy nem egy újabb fantasy világban játszódó képregénnyel van dolgunk. Bízunk benne, hogy a ti tetszéseteket is elnyeri az ilyesfajta, kicsit futurisztikusabb, a dömpinghez képest mindenképpen sajátos, a piacon jelenleg egyedülálló környezet.

MangAttack
PC Guru Index:
04.05

Rettegés Arkhamban

Az előző hónapban bemutatott társasunk egyik legnagyobb előnye az egyszerűségében rejlett, az idei hónap választottja pedig a Drakon tökéletes ellentéte, hiszen egy szerteágazó, már-már bonyolult felépítéssel van dolgunk. Ez azonban semmi esetre sem hátrány, csupán arról van szó, hogy némileg több időt igényel a játék teljes „belakása" és bizony itt a partik is igencsak elhúzódhatnak. Aki tehát szívesen rettegne Arkhamban, az szerelkezzen jól fel hideg élelemmel és indulhat is a kalandozás a Call of Cthulhu világban. Táblás játékunk Arkham városába vezet, ahol kapuk nyílnak különböző borzasztó birodalmakba, rajtuk keresztül mindenféle lények árasztják el az utcákat, és csak a játékosok által megszemélyesített kis nyomozócsapat képes megállítani a borzalmat. A tét nagy, hiszen ha megfelelő számú kapu nyílik meg a világunkban, akkor elszabadul a totális iszonyat és feléled a Mérhetetlen vének egyike. Csapatunk maximum nyolc főt számlálhat, de akár egyedül is belevághatunk, bár gondolom mondanunk sem kell, hogy a móka akkor az igazi, ha legalább hárman vagyunk. Kezdésnek kiválaszthatjuk karaktereinket, beállíthatjuk egyes tulajdonságaikat, majd nekivághatunk a nyomozásnak, egymástól függetlenül, a város egy-egy adott pontjáról indulva. A cél lényegében egyszerű, a világunkba szabadult szörnyek eliminálása és a megnyílt kapuk lezárása és lepecsételése. Amilyen könnyűnek tűnik a dolog, annál bonyolultabb a megvalósítás, hiszen már a lények legyőzése sem gyaloggalopp, arról nem is beszélve, hogy mindeközben életben kell maradnunk és meg kell őriznünk a józan eszünket. Az ellenség likvidálásában fegyverek és varázslatok lehetnek a segítségünkre, és a harcokat jó szerepjáték módjára különböző dobásokkal, próbákkal kell megvívnunk, amelyekre különböző karaktersajátosságaink, állítható mutatóink, tárgyaink vannak hatással. Persze ez még nem minden, a helyszínek is hatással vannak szereplőinkre, és a városban is folyamatosan zajlanak a dolgok, amelyeket kártyák húzását követően látnak napvilágot, tovább bonyolítva, mélyítve a játékmenetet. A játékban fellelhető, a cselekményt és a karaktereket módosító apróságokkal oldalakat lehetne betölteni, helyhiány okán ezt mi most mellőznénk, a lényeg, hogy valóban rendkívül összetett és sokrétű játékkal van dolgunk, ami miatt az elején kicsit nyögvenyelősen mennek a partik, de ha szerzünk némi rutint és a szabályok a fejünkbe vésődnek, akkor megnyílik előttünk az igazi játék, ami tele van meglepetésekkel, taktikával és korántsem biztosított a győzelem. Éppen ezért érdemes belevágni, hiszen a maga nemében igen sajátos játékmenetet nyújt, kiváló atmoszférát teremt, ami képes beszippantani az embert. A kalandokra tényleg érdemes felkészülni, főleg az idő szempontjából, alakítsunk ki megfelelően nyugodt környezetet, ignoráljuk a külső behatásokat és koncentráljunk a játékra, engedjük, hogy elkapjon a hangulat.

GHOST RECON
Advanced Warfighter 2

Bár a vártnál sokkal többet késik a GRAW2 PC-s verziója, az előzetes verziót kipróbálva kellemesek voltak az élményeink: sokkal jobbnak ígérkezik, mint a kissé satnya első rész. A fejlesztők ugyan ezúttal is elrugaszkodtak a konzolos eredetitől, de a megnövelt realizmus és a részletesebb csapatirányítás mindenképpen jó pontnak számítanak. Következő számunkban kiderül, hogy a sztori és a multiplayer is jó irányba változtak-e...

TRANSFORMERS

A film egészen megdöbbentő lett: minket lenyűgözött, pedig őszintén szólva kicsit tartottunk tőle. Remélhetőleg a játékverzióval kapcsolatban is így járunk, mert így előre ez sem tűnik túlzottan forradalminak. Mindenesetre az már biztos, hogy az általunk választott robottal szabadon lehet gyakni, és ehhez bármilyen tereptárgyat felhasználhatunk az autóktól a lámpaoszlopokig.

CIVILIZATION IV
Beyond the Sword

Bár egy kiegészítőtől általában nem rohanunk a falnak, a második Civ-expanzió csodálatosnak ígérkezik. Szerencsére a fejlesztők messzire elszakadtak a szokásos „belerakunk még X népet, Y egységet, Z találmányt, és hadd szóljon" taktikától, és a különböző scenáriókkal teljesen átalakították a játékmenetet, a világot, a hangulatot. Lesz második világháború és fantasy környezet, sci-fi világ cyborgokkal és másvilág zombikkal – plusz még millió hasonló extrém, vagy épp megdöbbentően realisztikus kihívás.

E3

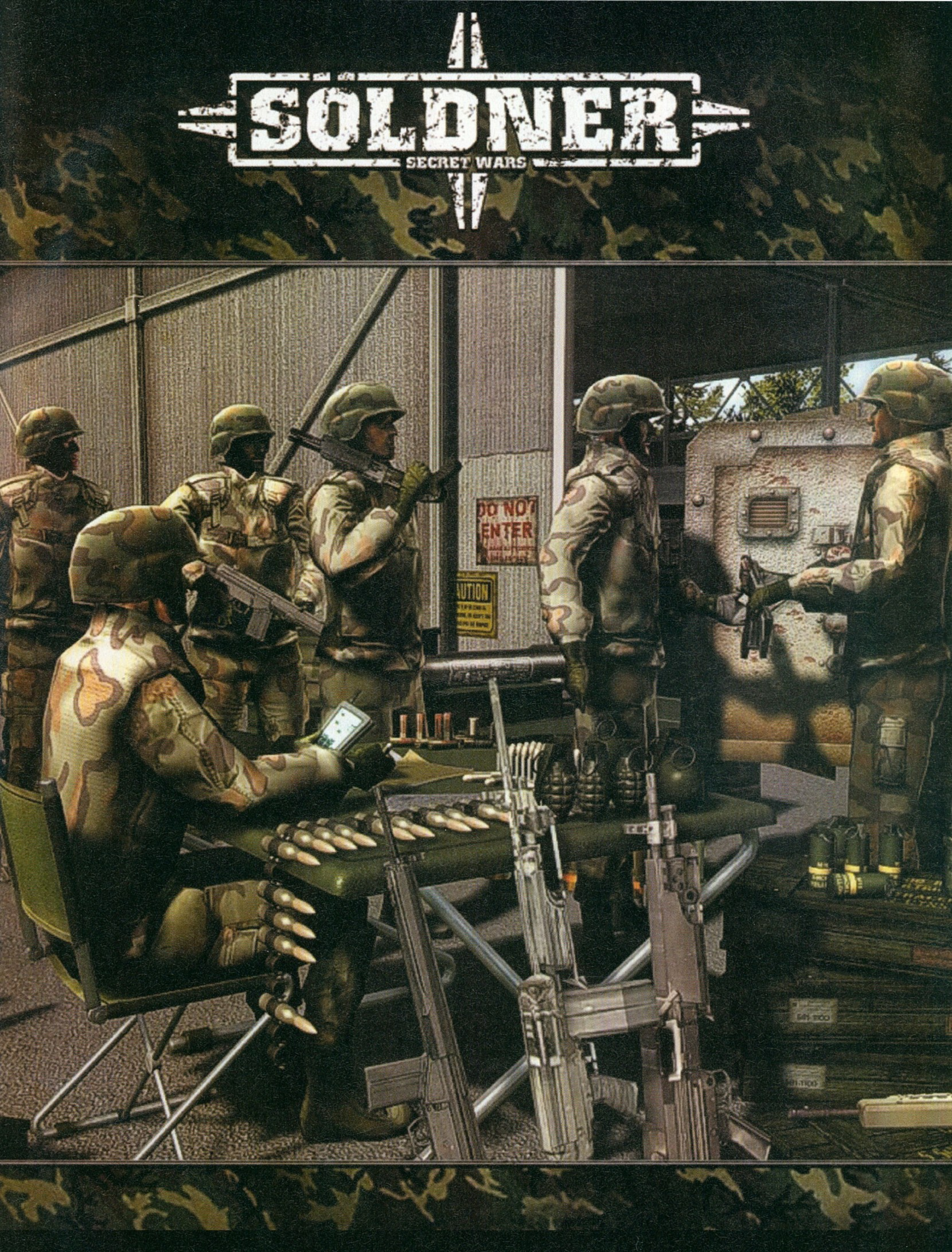
Bár sokkal kisebb lett a rendezvény, minket mégsem tudnak távol tartani tőle – idén is jelentkezünk gigantikus helyszíni E3-beszámolónkkal. Millió játék, millió meglepetés – azt sem tudjuk, mit várjunk jobban...

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Söldner - Secret Wars

Aki szereti azzal tölteni napjait, hogy embertársaira lövöldözik (persze csak virtuális környezetben), az meg lesz elégedve következő teljes játékunkkal. A fura nevű Söldner valahol a Battlefield 2 és az Operation Flashpoint között helyezkedik el; az előbbire a rengeteg jármű, a parancsnoki-mód és a pergős játékmenet utal, utóbbira pedig a viszonylag magas fokú realizmus, a százféle fegyver és a hatalmas pályák. Mindehhez vegyük hozzá az álcaruhákat, a megsemmisíthető terepet (erdőket és épületeket tüntethetünk el), és máris nyilvánvaló, hogy jól fogtok szórakozni! És ezúttal Chris bal lábára esküszünk, hogy ez lesz a teljes játék!

MINIMUM GÉPIGÉNY: P4 1.8 GHZ PROCESSZOR, 512 MB RAM, 64 MB VRAM

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2007. augusztus 03-án jelenik meg!



A KÖVETKEZŐ PC GURU AUGUSZTUS 03-ÁN JELENIK MEG!

Játékdemók: Call for Heroes / Dungeon Runners (ingyenes MMO játék) / Overlord / Surf's Up / Tomb Raider Anniversary

Animációk: Age of Conan / Call of Duty 4 / Crysis / Fallout 3 / Medal of Honor: Airborne / Overlord / The Agency / World in Conflict

Javítások: Command & Conquer 3 v1.05 / Dirt v1.1 / Europa Universalis 3 v1.3 / Need for Speed: Carbon v1.3 / Supreme Commander v3251 / The Guild 2 v1.30 / The Hell in Vietnam v1.1

Mozielőzetesek: Harry Potter and the Order of Phoenix / Bourne Ultimatum / Even Almighty / Grindhouse / I am Legend / Ocean's 13

Shareware játékok: Island Wars 2 / Archipelago / Gemsweeper / High Seas The Family Fortune / Kit And Ellis / Private Eye Greatest Unsolved Mysteries / Rage Of Magic 2 / Roman Bowl / Secrets of Olympus / Wonderland Adventures

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Focivilág / Magyarítások / PHP programozás / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: BioShock / Medal of Honor Airborne / Colin McRae: Dirt! (2db) / Medieval Total War 2 / Need for Speed: Pro Street / The Agency (2db) / Tom Clancy: End War (2db)

Turkáló: DivX 6.6 / K-Lite Codec Pack / MediaCoder / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.1 / VirtualDub 1.7.1 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 e-a / AMD - Ati Catalyst 7.5 - WinXP / nVidia Forceware 158.22 - WinXP / DX9 / DX9.0c - 2007 Februári frissítés - Web Install / Far Manager 1.70 / Total Commander 6.56 / AdAware SE Personal v1.06 - Frissítés / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.09 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.33 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.75 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8 / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.62 / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

Tomb Raider
Demo

Call of Duty 4
Videó

World in Conflict
Videó

DVD ROM Dupla DVD

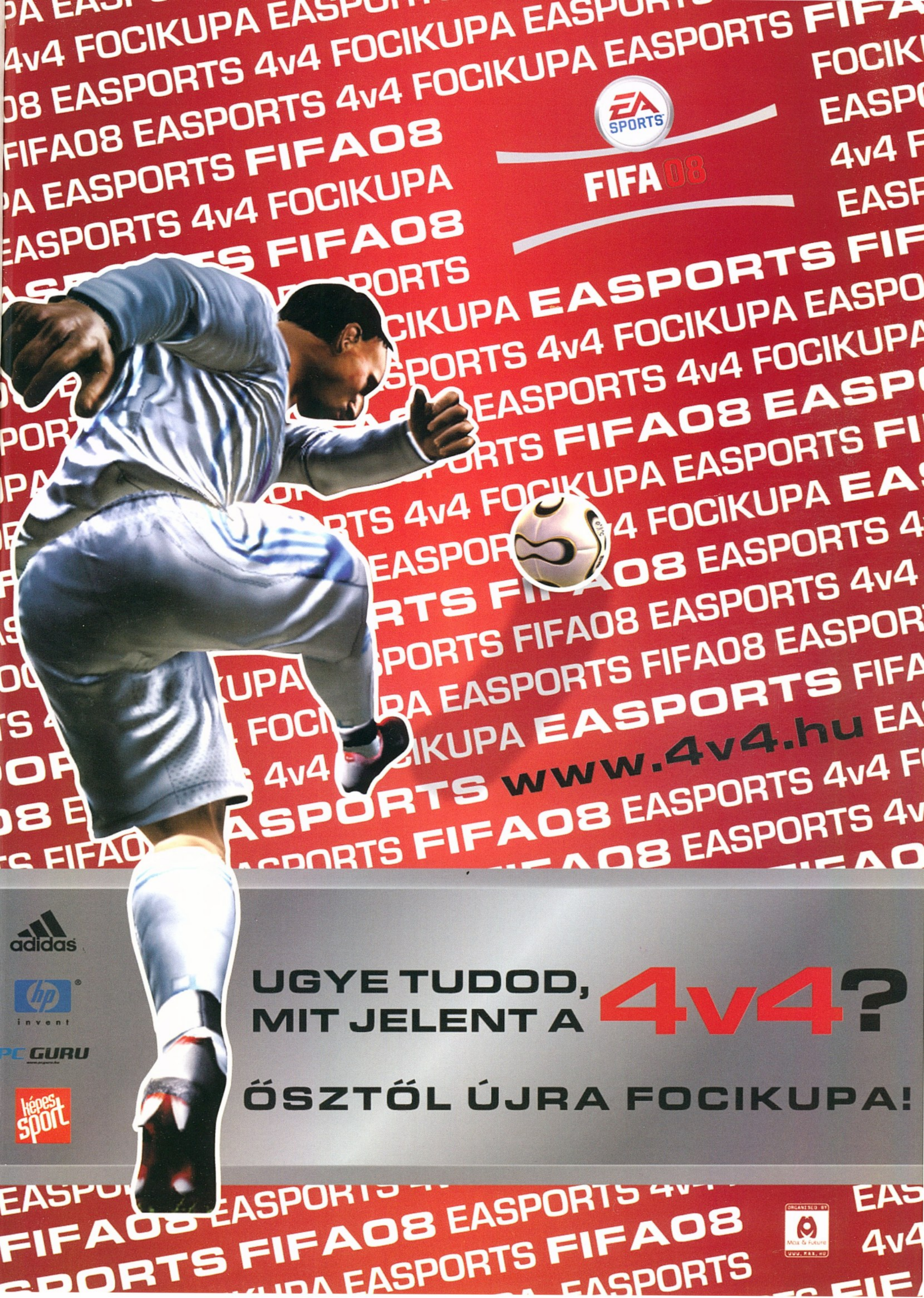
teljes játék: **Disciples 2 gold**

no. 08

PCG Live Tv
Videó

PC GURU PODCAST
Rádió adás

no. 08 PC GURU DVD ROM Dupla DVD


EA SPORTS
FIFA 08
www.4v4.hu
UGYE TUDOD,
MIT JELENT A 4v4?
ŐSZTŐL ÚJRA FOCIKUPA!
adidas
hp invent
PC GURU
képes sport

Nincs rejtegetnivalónk.
Heineken
Heineken
THE ORIGINAL QUALITY
Heineken
MEDAILLE D'OR PARIS 1875
GRAND PRIX PARIS 1889
Heineken új stílusban, átlátszó címkével.
Heineken